

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

DOTTORATO DI RICERCA in

CINEMA, MUSICA, TEATRO

Ciclo XXVII

**Settore Concorsuale di afferenza:** 10/C1 - Teatro, musica, cinema, televisione e media audiovisivi

**Settore Scientifico disciplinare:** L-ART/06 - Cinema, fotografia e televisione

**Still/Moving Images.**

**Il rapporto dialettico tra cinema e fotografia  
nelle pratiche artistiche contemporanee**

**Presentata da:** Dott.ssa ALESSANDRA CHIARINI

**Coordinatore Dottorato**

**Relatore**

Prof. GUGLIELMO PESCATORE

Prof.ssa MONICA DALL'ASTA

**Esame finale anno 2015**



# Indice

## Introduzione

<b><i>Between Cinema, Photography and Digital Media. L'emergenza dello Still/Moving Field e le tensioni dell'immagine contemporanea</i></b>	<b>2</b>
---	----------

### **1 New Film History, avanguardie e politiche dell'immagine tra movimento e immobilità**

1.1	L'immagine cinematografica tra arresto e movimento: l'estetica delle attrazioni	12
1.2	Cronofotografia, dissezione, discontinuità	20
1.3	Inconscio ottico e "controstorie": arte modernista e <i>structural film</i>	33
1.4	Dal "fotografico" al "senso ottuso": <i>Empire</i> di Andy Warhol, <i>Untitled Film Stills</i> di Cindy Sherman	50

### **2 Un nuovo "grado zero"? Cinema e fotografie nelle pratiche artistiche tra anni Novanta e Duemila**

2.1	<i>The Default Media of Contemporary Art. Medium filmico e medium fotografico tra eterogeneità e obsolescenza</i>	67
2.2	<i>Moving and Arrested Images. "Effetto cinema" e museo</i>	74
2.2.1	«Between Film and Photography»: <i>Untitled: Philippe VACHER e INITIALS</i> di James Coleman	78
2.2.2	Dal "momento del movimento" al "momento dell'immobilità": <i>Torqued Chandelier Release</i> di Rodney Graham	87
2.3	Assemblare il "presente passato": il rapporto dialettico tra digitale e analogico	98
2.3.1	«Exploring Digital Chronophotography and the Subway»: <i>Stop Motion Studies</i> di David Crawford	101
2.3.2	«An Amnesiac Cinema that Must Constantly Reinvent Itself»: <i>Beyond</i> di Zoe Beloff	106

2.4	Fotografia digitale, immobilità, movimento e temporalità	112
2.4.1	Il digitale e la fotografia espansa: <i>Weekend Campus</i> di Nancy Davenport	116
2.4.2	«Photographies conditionelles»: David Claerbout e la ri-animazione della foto d'archivio	121
<b>3</b>	<b>GIF art</b>	
3.1	Breve storia del Graphics Interchange Format	129
3.2	Le estetiche contemporanee della GIF animata: usi sociali e pratiche artistiche	134
3.2.1	GIF grafica	139
3.2.2	<i>Frame Capture</i>	149
3.2.3	GIF analitica	155
3.2.4	GIF fotografica	164
3.3	La molteplicità del <i>loop</i>	170
3.4	<i>Back to the Optical</i> : il Giphoscope	180
	Conclusioni	186
	Bibliografia	191
	Ringraziamenti	206



*A Thomas*

## Introduzione:

### ***Between Cinema, Photography and Digital Media. L'emergenza dello Still/Moving Field e le tensioni dell'immagine contemporanea***

The cinema has always found ways to reflect on its central paradox: the co-presence of movement and stillness, continuity and discontinuity. To look back into the cinema's history, out of passing time and refracted through new technology, is to discover a medium in which these kinds of uncertainties have constantly recurred<sup>1</sup>.

Tra le molteplici conseguenze dell'avvento delle tecnologie digitali, la riarticolazione dei rapporti tra l'immagine statica e l'immagine in movimento è senza dubbio una delle più profonde. Fortemente sintomatica dei cambiamenti in atto sia nell'ambito dei *film studies* sia in quello della storia dell'arte, tale riarticolazione richiede un ripensamento dei confini disciplinari tradizionali attraverso cui l'immagine filmica e l'immagine fotografica sono state affrontate, sovente, come oggetti di studio separati e distinti. Considerati un tempo l'uno la «nemesi» dell'altra – in quanto, per citare Thomas Elsaesser, «each could speak to a particular truth, repressed or hidden in the other»<sup>2</sup> – il cinema e la fotografia giungono oggi, inaspettatamente, alla riscoperta di vecchie reciprocità e alla creazione di nuovi legami, i quali si riferiscono non tanto a un'analogia modalità di rappresentazione della realtà quanto, invece, a uno scambio incessante nella costruzione di concetti come il tempo, il movimento e l'immobilità<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Laura Mulvey, *Death 24x a second: Stillness and the Moving Image*, London, Reaktion Books, 2006, p. 12.

<sup>2</sup> Thomas Elsaesser, "Stop/Motion", in Eivind Røssaak (a cura di), *Between Stillness and Motion. Film, Photography, Algorithms*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2011, p. 118.

<sup>3</sup> «Having become – scrive ancora Elsaesser a tale proposito – a “way of seeing” as well as a “way of being”, the cinema has made itself heir to photography, one might say, not by absorbing the latter's capacity for realism, or by turning the still image's irrecoverable pastness into the eternal present of the filmic now. Rather by handing its own photographic past over to the digital, it might fulfill another promise of cinema, without thereby betraying photography. The particular consistency of the digital image, having less to do with the optics of transparency and projection and more with the materiality of clay or putty, carries with it the photographic legacy of imprint and trace, which as André Bazin saw it, is as much akin to a mask or a mould as it is a representation and a likeness. Bazin's definition of the cinema as “change mummified” may have to be enlarged and opened up: extended to the digital image, it would encompass the double legacy of stillness and movement, now formulated neither as an opposition in relation to motion, nor as a competition between two related media, but in the form of a paradox with profoundly ethical as well as aesthetic implications: the digital image fixes the instant and embalms

Se, come ha asserito Georges Didi-Huberman, la condizione estetico-culturale contemporanea sembra tendere inesorabilmente verso l'affermazione di «an art history turned toward cinema as the most pertinent way to understand the temporality of images, their movements, their “survivals”, their capacity for animation»<sup>4</sup>, il consolidamento di un nesso concettuale e fattuale tra l'arte, la fotografia e l'immagine filmica richiede, tuttavia, di essere storicizzato e ricondotto alle vicende che, precedentemente alla situazione odierna, hanno marcato, a vario titolo, l'esistenza di un *rapporto dialettico* tra l'immagine fissa e l'immagine in movimento. In questa prospettiva, se da un lato, attraverso una figura d'eccezione come quella di Aby Warburg, è stato possibile concepire, già a partire dalla fine del diciannovesimo secolo, un superamento dei confini tradizionali fra discipline in grado di introdurre nella storia dell'arte un concetto inedito di movimento capace di modificare il rapporto relazionale tra l'immagine e il fruitore<sup>5</sup>, dall'altro, è evidentemente necessaria una riflessione relativa alle modalità mediante le quali, nel corso del Novecento, l'ambito dell'immagine statica è stato generalmente contrapposto a quello dell'immagine in movimento. Philippe Dubois, a tale riguardo, ha scritto:

Abbiamo preso l'abitudine, nel corso del XX secolo (e della sua pretesa “modernità”), di contrapporre in modo estremamente manicheo il mondo (e

---

change: but it also gives to that which passes, to the ephemeral, to the detail and the overlooked not just the instant of its visibility, but the dignity of its duration» (Ivi, p. 121).

<sup>4</sup> Georges Didi-Huberman, “Knowledge: Movement (The Man Who Spoke to Butterflies)”, in Philippe-Alain Michaud, *Aby Warburg and the Image in Motion*, New York, Zone, 2004, p. 12.

<sup>5</sup> Come scrivono infatti Karen Beckman e Jean Ma: «We would do well to cultivate a parallel turn of cinema studies toward art history, to recognize that the transitions we now face in relation to modern media may well have roots or precedents in earlier moment of aesthetic change. At the opening of his *Aby Warburg and the Image in Motion*, for example, Philippe-Alain Michaud writes: “In 1893 [...] Warburg tackled the age-old question of the Renaissance artist’ return to and interpretation of Antiquity, giving it a paradoxical twist. In treating the presence of mythological figures in Florentine painting, he focused on how these artists represented movement. He argued that it was not the motionless, well-balanced body that served as the model for the imitation of Antiquity, as in Winckelmann’s view of art history, but rather the body caught up in a play of overwhelming forces, limbs twisting in struggle or in the grips of pain, hair flowing, and garments blown back through exertion or by the wind”. Though Warburg’s reversal of Winckelmann’s aesthetics may initially seem remote from the contemporary challenges facing cinema studies and art history as they try to account for both new moving-image technologies and for each other, the controversies surrounding Warburg’s argument – which include the abandonment of a passive and contemplative viewer in favor of an interactive spectator drawn into the work itself through the representation of motion – could not be more pertinent to a present concerned with problems of immersive and spectacular environments that threaten to absorb the viewer and destroy the distance many believe to be necessary for critical contemplation» (Karen Beckman, Jean Ma, “Introduction”, in Id. [a cura di], *Still Moving: Between Cinema and Photography*, Durham & London, Duke University Press, 2008, pp. 4-5).



quindi il tempo) dell'immagine statica a quello dell'immagine in movimento, come se si trattasse di una distinzione assodata e consolidata, di un sapere acquisito nei secoli, di una storia chiaramente radicata e persino istituzionalizzata: la fotografia da una parte ("erede del XIX secolo"), con il suo culto dell' "istante", conquistato dalla macchina, della porzione di tempo bloccata nello status di istantanea e resa eterna nella sua condizione di un tempo cristallizzato, la "fotografia-fotografia" quindi, *contro* il cinema ("arte del XX secolo"), con la sua pellicola che scorre, con le sue inquadrature "nella durata", con i movimenti di ripresa, eccetera<sup>6</sup>.

Definitivamente suggellata, a parere di Dubois, dalla pubblicazione negli anni Ottanta de *La camera chiara* di Roland Barthes (1980) – in cui la nozione di *punctum* stabiliva l' «integrità» della fissità fotografica *contro* la «protensione» filmica<sup>7</sup> – e de *L'immagine-tempo* (1983) e *L'immagine-movimento* (1985)<sup>8</sup> – nei quali Gilles Deleuze, mediante una rilettura di alcune tesi di Henri Bergson, concepiva il movimento come il nodo ontologico del cinema – la netta antinomia tra l'immobilità fotografica e il movimento cinematografico giunge oggi a costituire uno schema di pensiero spesso insoddisfacente che richiede di essere rivisto alla luce dell'attuale *digital turn*, nonché di essere riconcettualizzato da un punto di vista storico.

Sotto tale aspetto, l'«elasticizzazione»<sup>9</sup> degli ordini temporali dell'immagine connessa alla diffusione del digitale, così come la necessità di comprendere le metamorfosi apportate dai media visuali e audiovisivi nella sfera dell'arte, hanno contribuito, recentemente, allo sviluppo di un ambito di studi interdisciplinare che Eivind Røssaak ha suggerito di denominare *still/moving field*<sup>10</sup>. Situato al crocevia tra gli studi cinematografici, la storia dell'arte, la cultura visuale e i media digitali, lo *still/moving field* intende riesaminare da un punto di vista storico, tecnologico e fenomenologico l'identità dell'immagine in movimento in relazione al suo rapporto con

---

<sup>6</sup> Philippe Dubois, "La *materia-tempo* e i suoi paradossi percettivi nell'opera di David Claerbout", in Saretto Cincinelli (a cura di), *David Claerbout*, Milano, Electa, 2012, p. 59.

<sup>7</sup> Cfr. Roland Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Torino, Einaudi, 2003, p. 90.

<sup>8</sup> Gilles Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Milano, Ubulibri, 2010; Gilles Deleuze, *L'immagine-tempo. Cinema 2*, Milano, Ubulibri, 2010.

<sup>9</sup> Philippe Dubois, "La *materia-tempo* e i suoi paradossi percettivi nell'opera di David Claerbout", cit., p. 62.

<sup>10</sup> Eivind Røssaak, "The Still/Moving Field: An Introduction", in Id. (a cura di), *Between Stillness and Motion. Film, Photography, Algorithms*, cit., p. 12.

l'immobilità. A tal fine, questo campo di ricerca si interroga su come il cinema, la fotografia e le loro riconfigurazioni digitali e contemporanee concorrano a modellare sul piano della simultaneità concezioni come il tempo, il movimento e la staticità. Ipotizzabile a partire da importanti testi degli anni Novanta come *Fra le immagini* di Raymond Bellour e *Between Film and Screen* di Garrett Stewart<sup>11</sup>, ma anche dalle ricerche sul pre-cinema e sul cinema delle origini condotte nei territori della New Film History, lo *still/moving field* assiste oggi a una significativa fase di consolidamento attraverso la pubblicazione di un'ormai nutrita serie di volumi, tra i quali possiamo citare: *Le temps exposé: Le Cinéma de la salle au musée*; *Stillness and Time: Photography and the Moving Image*; *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*; *The Cinematic: Photography and Cinema*; *Still Moving: Between Cinema and Photography*; *Le cinéma de l'immobilité: Photography, Cinema, Memory: The Crystal Image of Time*; *The Still/Moving Image: Cinema and the Arts*; *Cinema Before Film: Media Epistemology in the Modern Era*; *Stillness in a Mobile World*; *Between Stillness and Motion: Film, Photography, Algorithms*; *Between Still and Moving Images*<sup>12</sup>.

Cercando di creare modelli di analisi fondati non più sulla distinzione, o tutt'al più sulla mera comparazione, di diversi approcci e metodologie bensì sulla loro diretta *interconnessione*, lo *still/moving field* intende rispondere all'attuale momento di transizione estetico-culturale che vede, inevitabilmente, una profonda riarticolazione dei rapporti tra fotografia e cinema, staticità e movimento, arte e tecnologia, assieme a nuove definizioni del concetto stesso di specificità mediale.

---

<sup>11</sup> Si rimanda a: Raymond Bellour, *Fotografia, cinema, video*, Milano, Bruno Mondadori, 2007; Garrett Stewart, *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis*, Chicago, University of Chicago Press, 1999.

<sup>12</sup> Si vedano: Dominique Païni, *Le temps exposé: Le Cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahiers du Cinema, 2002; David Green and Joanna Lowry (a cura di), *Stillness and Time: Photography and the Moving Image*, Brighton, Photoworks, 2006; Laura Mulvey, *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*, cit.; David Company (a cura di), *The Cinematic: Documents of Contemporary Art*, Cambridge, MA, London: MIT Press Whitechapel, 2007; David Company, *Photography and Cinema*, London, Reaktion Books, 2008; Karen Beckman, Jean Ma (a cura di), *Still Moving: Between Cinema and Photography*, cit.; Ludovic Cortade, *Le cinéma de l'immobilité: style, politique, réception*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2008; Eivind Røssaak, *The Still/Moving Image: Cinema and the Arts*, Saarbrücken, LAP LAMBERT Academic Publishing, 2010; François Albera, Maria Tortajada (a cura di), *Cinema Beyond Film: Media Epistemology in the Modern Era*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010; David Bissell and Gillian Fuller (a cura di), *Stillness in a Mobile World*, London, Routledge, 2011; Eivind Røssaak (a cura di), *Between Stillness and Motion. Film, Photography, Algorithms*, cit.; Laurent Guido, Olivier Lugon (a cura di), *Between Still and Moving Image: Photography and Cinema in the 20<sup>th</sup> Century*, Herts, John Libbey Publishing, 2012.

Adottando un approccio molteplice, volto a comprendere prospettive provenienti dalla New Film History e dalla *media archaeology*, dalla teoria dell'arte e dagli studi visuali, il presente lavoro si propone di cogliere la sfida posta dallo *still/moving field*, esplorando l'esistenza di una relazione dialettica tra il cinema e la fotografia. Tale relazione viene qui intesa in modo duplice: sia come *tensione costitutiva* tra due media indissolubilmente connessi – non tanto in considerazione di un medesimo principio realistico di rappresentazione quanto, piuttosto, in virtù di uno scambio incessante nella modellizzazione di categorie quali il tempo, il movimento, l'immobilità, l'istante, la durata; sia come istanza peculiare della pratica artistica odierna, *paradigma* di riferimento nella produzione estetica di immagini. Nel prendere spunto da una serie di operazioni contemporanee accomunate dalla volontà di realizzare «a strange play of images in between senses of the still and the moving»<sup>13</sup>, si osserverà come, attraverso la “collisione” di tensioni medialità e temporali diverse, le pratiche artistiche considerate giungano a operare nella *zona interstiziale* che si cela tra l'immagine filmica e l'immagine fotografica; producendo una “sospensione generativa” capace di rielaborare le immagini in termini necessariamente interdisciplinari, queste operazioni problematizzano inoltre il rapporto tra il cinema, la fotografia e il “presente digitale”, ponendo in discussione il binomio che distingue i “vecchi” e i “nuovi” media sulla base di un criterio meramente cronologico, progressivo ed “evolutivo”.

Alla luce di tali premesse, un essenziale punto di partenza per l'elaborazione di questo lavoro è riscontrabile nelle riflessioni che, a cominciare dagli anni Ottanta, sono state formulate nell'ambito della New Film History. In special modo, gli autorevoli contributi offerti da Tom Gunning sulle modalità di presentazione dell'immagine esibite dal *cinématographe* Lumière nel 1895 dimostrano come, alle origini stesse del cinema, la tensione tra il movimento e l'immobilità costituisca un aspetto fondamentale alla base della cosiddetta «estetica delle attrazioni»<sup>14</sup>: da principio, infatti, l'interesse e lo stupore del pubblico nei confronti delle immagini filmiche risiedevano essenzialmente nell'effetto di sospensione e attesa prodotto dalla visione sullo schermo di un'immagine

---

<sup>13</sup> Eivind Røssaak, *The Still/Moving Image: Cinema and the Arts*, cit., p. 8.

<sup>14</sup> Si rimanda a: Tom Gunning, “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”, in Thomas Elsaesser, Adam Barker (a cura di), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, London, BFI Publishing, 1990; Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator”, in Leo Braudy, Marshall Cohen (a cura di), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, New York, Oxford, Oxford University Press, 2004.

fotografica immobile, la quale, mediante il successivo azionamento del proiettore, veniva improvvisamente messa in moto. Le pratiche artistiche tese a operare nell'*intervallo* esistente tra la staticità e il movimento dell'immagine fanno inevitabilmente riferimento – o richiamano alla memoria in maniera più o meno diretta – la dialettica di stasi e animazione che contraddistingueva le prime proiezioni cinematografiche<sup>15</sup>; in virtù di tale assunto, il capitolo iniziale, di impostazione prettamente storico-teorica, si concentrerà sul rapporto tra l'immagine fissa e l'immagine in movimento inteso come cifra in grado di connettere il cinema delle attrazioni e la cronofotografia ottocentesca a una serie di esperienze filmiche e artistiche prodotte, *in primis*, nei territori delle avanguardie e delle neo-avanguardie del Novecento. A questo proposito, le elaborazioni concettuali espresse da Tom Gunning e dalla New Film History saranno messe a confronto con i contributi maturati nell'ambito della teoria dell'arte attraverso autori quali Rosalind Krauss e Roland Barthes, le cui riflessioni – pur non essendo il secondo un teorico dell'arte – risultano di fatto imprescindibili all'interno di ogni analisi dedicata alle relazioni tra l'immobilità e il movimento dell'immagine nella pratica artistica. In particolare, mediante il ricorso a concetti come «inconscio ottico»<sup>16</sup> e «senso ottuso»<sup>17</sup> – capaci di esprimere, ognuno a proprio modo, un'indeterminatezza semantica suscettibile di interessare simultaneamente la stasi e il movimento – si vedrà come, nel corso del ventesimo secolo, figure tra cui Marcel Duchamp, Hollis Frampton, Andy Warhol, Cindy Sherman abbiano variamente perseguito un'estetica della frammentazione e dell'interstizialità, in grado di individuare nel cinema delle attrazioni e nelle culture visuali del diciannovesimo secolo modelli capaci di riflettere sulla natura essenzialmente *discontinua* dell'immagine in movimento.

Il secondo capitolo, orientato a investigare la relazione dialettica tra film e fotografia nelle pratiche artistiche tra anni Novanta e Duemila, si interrogherà su come, alla luce della diffusa egemonia delle tecnologie digitali e della netta affermazione di

---

<sup>15</sup> Come scrive, infatti, Eivind Røssaak: «Every cinematic negotiation with immobility will, at least symbolically, touch or bring into memory this originary event» (Eivind Røssaak, *The Still/Moving Image: Cinema and the Arts*, cit., p. 11).

<sup>16</sup> Rosalind Krauss, *L'inconscio ottico*, Milano, Bruno Mondadori, 2008.

<sup>17</sup> Roland Barthes, "Il terzo senso. Note di ricerca su alcuni fotogrammi di Ejzenštejn", in *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Torino, Einaudi, 2001.

una «condizione postmediale»<sup>18</sup>, la tensione tra il movimento e l'immobilità possa oggi costituire un paradigma di riferimento teso a indagare l'interdisciplinarietà e la “multi-temporalità” dell'immagine contemporanea e a ripensare il rapporto tra il medium filmico e il medium fotografico in termini “archeologici”. La rapida proliferazione del digitale e la conseguente obsolescenza del cinema e della fotografia in qualità di media analogici hanno generato numerose occasioni di incontro e sperimentazione tra arte, film e immagine fotografica, le quali, nel riarticolare i rapporti tra stasi e movimento, giungono spesso a esplorare «the interplay between cinema's origins and twilight hours in contemporary art and cinema»<sup>19</sup>. In questo capitolo, la presenza simultanea del cinema e della fotografia nelle operazioni dell'arte contemporanea verrà presa in esame mediante l'individuazione di tre peculiari ambiti operativi: il primo, attraverso la considerazione di lavori realizzati da artisti come James Coleman e Rodney Graham, si focalizza sulla possibilità di rifunzionalizzare nello spazio del museo la natura analogica del cinema e della fotografia, investigando le possibilità di ricombinazione del medium filmico e del medium fotografico in uno scenario culturale sempre più dominato dai media digitali. Il secondo ambito operativo, ricondotto alle operazioni prodotte da artisti come David Crawford e Zoe Beloff, si propone di riflettere sulla dialettica di movimento e immobilità impiegando i nuovi media come dispositivi dal potenziale storico-euristico, ovvero come strumenti in grado di connettere le opportunità offerte dal digitale a una serie di pratiche visuali riconducibili prettamente al diciannovesimo secolo. Il terzo e ultimo ambito operativo, affrontato attraverso i lavori di Nancy Davenport e di David Claerbout, si concentra su una serie di strategie per mezzo delle quali la fotografia digitale tende oggi a confrontarsi sempre più con un'idea di movimento di tipo cinematografico; la tendenziale “cinematizzazione” di buona parte della fotografia contemporanea implica un concetto di temporalità che richiede di mettere in discussione, anche da un punto di vista storico, gli immaginari usualmente ricondotti al “movimento del film” e alla “fissità della fotografia”. In generale, la tensione tra il movimento e l'immobilità che contraddistingue le operazioni considerate all'interno di questo capitolo permette di attribuire al concetto di temporalità una

---

<sup>18</sup> Sulla condizione postmediale si vedano, ad esempio: Rosalind Krauss, *L'arte nell'era postmediale*. Marcel Broodthaers, ad esempio, Milano, Postmedia, 2005; *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, Milano, Bruno Mondadori, 2005.

<sup>19</sup> Karen Beckman, Jean Ma, “Introduction”, cit., p. 9.

rinnovata e molteplice rilevanza: i procedimenti che operano negli spazi interstiziali tra fotografia e cinema consentono, innanzitutto, di sperimentare nuove forme cronologiche basate su simultaneità e frammentazione, le quali rendono possibile la creazione di esperienze mediali “non narrative”, intenzionalmente alternative, analitiche e discontinue. In secondo luogo, la considerazione dello spazio *in between* tra fotografia e cinema riflette, sulla scorta di un approccio archeologico ai media, un’idea di temporalità storica tra analogico e digitale anti-lineare e disorganica, offrendo un modello di simultaneità capace di reinventare i rapporti tra media “obsoleti” e nuove tecnologie in termini di maggiore scambio e reciprocità.

Il terzo capitolo offre infine una panoramica critica su un caso di studio, la *GIF art*. La GIF animata, o Graphics Interchange Format, consiste in un formato digitale “obsoleto” che consente la produzione di immagini mute definibili, al tempo stesso, come fisse e in movimento, contraddistinte da un funzionamento ripetitivo e strutturalmente discontinuo. Nata nel 1987, la GIF animata ha trovato negli ultimissimi anni – dopo un periodo di quasi oblio – un’inattesa ed enorme riaffermazione, divenendo per numerosi artisti un nuovo medium e per una moltitudine di *users* uno strumento di comunicazione nel Web. All’interno del presente lavoro, la GIF animata è discussa come un’immagine costitutivamente intermediale capace di contraddire le distinzioni e i confini attraverso cui, solitamente, concepiamo l’immobilità fotografica e il movimento filmico. Segnatamente, nel richiamare il passaggio dall’immobilità al movimento e ritorno alla base del funzionamento dei giocattoli ottici del diciannovesimo secolo, la compulsione alla ripetizione che caratterizza questo tipo di immagine conduce l’osservatore contemporaneo a riflettere sulle implicazioni cronologiche messe in gioco dal meccanismo del *loop*: se, dunque, l’idea di circolarità più ovvia ed evidente prodotta dalla GIF si riconduce alla reiterazione potenzialmente infinita della medesima, breve animazione, la nozione di *loop* più complessa evocata da questo genere di immagine fa riferimento a un concetto di circolarità che, come ha affermato Thomas Elsaesser<sup>20</sup>, richiede l’adozione di una prospettiva storico-archeologica. Strettamente attinente a una definizione critica di “obsolescenza”, questa seconda nozione di *loop* si fonda su un rapporto di ripetizione e differenza in grado di

---

<sup>20</sup> Thomas Elsaesser, “Obsolescence, Nostalgia and other Retro-Agencies”, *paper* presentato in occasione del Film Forum 2014 “At the Borders of (Film) History. Temporality, Archaeologies, Theories”, Udine, April 2-4, 2014.

contrastare la struttura lineare e “addizionale” con cui in genere identifichiamo la nozione di tempo e di progresso mediale. La recente creazione del Giphoscope – ovvero del primo lettore di GIF analogiche realizzato da due designer italiani, Marco Calabrese e Alessandro Scali – ha ulteriormente problematizzato la condizione “multitemporale” della GIF nella cultura visuale contemporanea. Nel riconnettere espressamente il formato GIF a un apparato come il mutoscopio ottocentesco, il Giphoscope riporta la condizione *in between* tra staticità e animazione della GIF animata alle origini stesse dell’immagine filmica. In tale prospettiva, questo dispositivo esibisce la dialettica *post-cinematografica* che caratterizza la coesistenza di movimento e immobilità nella GIF, mostrandone simultaneamente il funzionamento *pre-cinematografico*.





# 1 New Film History, avanguardie e politiche dell'immagine tra movimento e immobilità

In fact the era of Lumière and Méliès, and the earlier transitional period of Marey and Muybridge, have always enjoyed a privileged status within the avant-garde, recalling with nostalgia the first magical moments when time encountered space to engender movement, where the mere movements of tress and smoke was more than adequate enchantment. It has commonly been seen as the period before “the fall” into highly coded, conventionalized narrative forms, a period before the potential of cinema – as exploratory and implicitly philosophical machine – was stifled by the requirements of the production line. Hence the sense of a paradise lost<sup>21</sup>.

## 1.1 L'immagine cinematografica tra arresto e movimento: l'estetica delle attrazioni

La riflessione sulla relazione dialettica tra immagine statica e immagine animata ci riporta inevitabilmente alle origini del cinema e, addirittura, alle logiche di presentazione del movimento soggiacenti alle pratiche precinematografiche del diciannovesimo secolo. Se apparecchi come il fenachistoscopio e lo zootropio producevano un piacere percettivo fondato sulla differenza tra l'immobilità dell'immagine e la sua improvvisa messa in moto all'avvio del dispositivo<sup>22</sup>, le prime presentazioni pubbliche nel 1895 del *cinématographe* Lumière operavano, a loro volta, sulla tensione paradossale tra la staticità e il movimento dell'immagine: le esibizioni cominciavano, infatti, con la proiezione sullo schermo di un fotogramma fisso, il quale solo successivamente “prende vita” attraverso l'azionamento del proiettore. A questo proposito, Tom Gunning ha scritto:

The audience's sense of shock comes from [...] an unbelievable visual transformation occurring before their eyes, parallels to the greatest wonders of the magic theatre. As in the magic theatre the apparent realism of the image makes it a successful illusion, but one understood as an illusion nonetheless. While such a transformation would be quite capable of causing a physical or verbal reflex in the viewer, one remains aware that the

---

<sup>21</sup> Simon Field, “Beginning...and Beginning Again”, *Afterimage*, 8/9, Spring 1981, p. 3.

<sup>22</sup> Per approfondimenti si veda: Tom Gunning, “The Play between Still and Moving Images: Nineteenth-Century ‘Philosophical Toys’ and Their Discourse”, in Eivind Røssaak (a cura di), *Between Stillness and Motion: Film, Photography, Algorithms*, cit.

film is merely a projection. The initial still image demonstrated that irrefutably. But the still projection takes on motion, becomes endowed with animation, and it is this unbelievable moving image that so astounds. The initial projection of a still image, withholding briefly the illusion of motion which is the apparatus's *raison d'être*, brought an effect of suspense to the first film shows<sup>23</sup>.

«The astonishing moment of movement»<sup>24</sup>, ovvero l'inattesa animazione dell'immagine esibita dal *cinématographe*, con il conseguente shock percettivo suscitato negli spettatori di fine Ottocento, costituiscono un istante paradigmatico nel quale, di fatto, il cinema ha potuto affermare il “potenziale” del suo movimento mostrando, esattamente, l'esistenza di una comunanza e al tempo stesso di una differenza con la staticità della fotografia. Nonostante le recenti riflessioni di Eivind Røssaak riconoscano in questo momento originario il modello simbolico e la condizione fondante per la messa in atto di ogni forma di «negoziazione»<sup>25</sup> tra l'immagine filmica e l'immobilità, la storia del cinema sembra aver spesso arginato l'importanza del gioco dialettico tra la staticità e il movimento dell'immagine, riducendo il singolo *still* fotografico a mera unità di base della pellicola, elemento invisibile e “passivo” la cui presenza immobile risulta irrimediabilmente neutralizzata nello scorrimento del film. Karen Beckman e Jean Ma attribuiscono il tendenziale misconoscimento della componente immobile dell'immagine filmica allo sviluppo del cinema come arte essenzialmente narrativa:

---

<sup>23</sup> Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator”, cit., p. 867. Si veda, inoltre, il noto commento redatto da Maxim Gorky dopo la visione dei film Lumière alla fiera di Nizhny Novgorod, apparso sul *Nizhegorodsky listok* del 4 luglio 1896; il testo è stato tradotto in inglese da Leda Swan e Jay Leyda in, Jay Leyda (a cura di), *Kino: a History of the Russian and Soviet Film*, Princeton, Princeton University Press, 1983.

<sup>24</sup> Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator”, cit., p. 867.

<sup>25</sup> «Negotiation is a metaphor meant to describe the kind of interaction taking place between a moving image and another art or media form in the moving image artwork in question [...]. The questions concerning negotiation within an art form deal with how a moving image artwork borrows and refashions an aspect or quality from other art or media forms [...]. When talking about immobility in relation to a moving image, we are implicitly talking about a threat to the basic mode of appearances of a moving image [...]. A moving image engaged in negotiation with immobility in this sense risks its most crucial aspect. It somehow enters into a liminal position where the more or less imaginary boundary that identifies the moving image as moving matter is about to be transgressed» (Eivind Røssaak, *The Still/Moving Image: Cinema and the Arts*, cit., pp. 10-11).

The vexed relationship of the static image and its animated counterpart, each differentiated from the other yet coexisting simultaneously as they are interwoven by the machinery of projection and the physiology of human perception, inheres within the cinematic medium as both a material attribute and a founding myth [...]. The ensuing development of cinema as an art and industry of narrative storytelling may appear to have demanded a denial of its materiality along with a flattening of this dialectical interplay – serving the illusionism of a unitary fictional space and sequential temporal flow<sup>26</sup>.

L'esistenza di una relazione complessa tra il movimento e l'immobilità dell'immagine costituisce un oggetto di studio articolato e molteplice che, a partire dall'analisi della cultura visuale ottocentesca, richiede strumenti di indagine storica in grado di considerare l'immagine in movimento oltre le istanze narrative connesse all'affermazione del cinema istituzionale<sup>27</sup>. Sotto questo aspetto, la New Film History ha stabilito nuovi approcci di studio al cinema delle origini e alle pratiche precinematografiche del diciannovesimo secolo, tesi a concepire tali esperienze non semplicemente come antesignane primitive del cinema narrativo, ma piuttosto come forme cinematiche differenti e alternative, contraddistinte da specifici assetti produttivi ed estetici, nonché dalla capacità di modellare in termini peculiari concetti come tempo, movimento e staticità.

Ispiratrice di molte ricerche condotte nei territori della *media archaeology*<sup>28</sup>, la New Film History<sup>29</sup> si è sviluppata tra gli anni Settanta e Ottanta attraverso i contributi di studiosi come Tom Gunning, André Gaudreault, Thomas Elsaesser e Noël Burch. La metodologia messa in atto da questo approccio storico allo studio del cinema intende coniugare l'attività di ricerca archivistica al lavoro teorico e intellettuale, allo scopo, da

---

<sup>26</sup> Karen Beckman, Jean Ma, "Introduction", cit., p. 6.

<sup>27</sup> Il termine "istituzionale" si riferisce alla nota distinzione teorizzata da Noël Burch tra Modo di Rappresentazione Primitivo (MRP) e Modo di Rappresentazione Istituzionale (MRI), binomio che tende a differenziare il linguaggio puramente "attrattivo" del cinema delle origini dal linguaggio cinematografico narrativo e lineare diffusosi successivamente; questa antinomia ci aiuta a considerare le specificità estetiche e produttive alla base di entrambi i modi di rappresentazione, mettendo in discussione la tendenza a leggere il cinema delle origini proiettando su di esso le istanze narrative che contraddistinguono l'istituzione cinematografica successiva. Si veda Noël Burch, *Il lucernario dell'infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*, Milano, Il Castoro, 2001.

<sup>28</sup> Cfr. Jussi Parikka, *What is Media Archaeology?*, Cambridge, Polity, 2012, p. 19.

<sup>29</sup> Per approfondimenti sulle ricerche della New Film History si vedano ad esempio: Thomas Elsaesser, Adam Barker (a cura di), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, London, BFI Publishing, 1990; Wanda Strauven (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2007.

un lato, di analizzare il cinema delle origini attraverso la riscoperta di film sconosciuti e di materiali e documenti a essi connessi<sup>30</sup>, dall'altro, di rivedere la teoria del film mediante nuove riflessioni sui dispositivi, sulle logiche spettatoriali e sulle modalità di presentazione dell'immagine in movimento tra diciannovesimo e ventesimo secolo.

Di indubbia centralità nell'ambito di queste ricerche risulta l'emergenza del "cinema delle attrazioni", nozione che, come sosterranno André Gaudreault e Nicolas Dulac attraverso il concetto affine di *cinématographie-attraction*, risulterà riferibile non solo al cinematografo e alla sua affermazione nel 1895, ma anche

[al] più vasto contesto della serie "immagini animate" [...] compreso tra il 1830 e il 1900 [...]. In questo periodo, che iscrive in uno stesso paradigma *giochi ottici e vedute animate*, è l'attrazione che agisce come principio strutturante di base. Il funzionamento del fenachistoscopo e dello zootropio, che presuppone *rotazione, ripetizione e brevità*, stabilisce i fondamenti stessi di una forma di attrazione che dominerà tutto il periodo<sup>31</sup>.

La definizione di "cinema delle attrazioni" è stata lanciata da Tom Gunning all'interno di un noto saggio del 1986 intitolato "The Cinema of Attraction(s): Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde"<sup>32</sup>, ed è stata ulteriormente discussa in un altro articolo dello stesso anno, "Early Cinema as a Challenge to Film History"<sup>33</sup>, redatto ancora da Gunning insieme ad André Gaudreault. Il concetto di attrazione non è in realtà inedito nella storia del cinema ma, al contrario, ha assunto in essa un ruolo importante a partire dagli scritti teorici degli anni Venti di Sergej Ejzenštejn. In questa prospettiva, la riflessione sul cinema delle attrazioni proposta da Gunning e Gaudreault

---

<sup>30</sup> Si pensi, ad esempio, ai film risalenti al periodo compreso tra il 1900 e il 1906 proiettati durante la trentaquattresima conferenza della FIAF (Fédération Internationale des Archives du Film) organizzata a Brighton nel 1978, evento che ha rappresentato un momento cruciale per la nascita stessa della New Film History.

<sup>31</sup> Nicolas Dulac, André Gaudreault, "Il principio e la fine... Tra fenachistoscopo e cinematografo: l'emergere di una nuova serie culturale", in Veronica Innocenti, Valentina Re, *Limina/le soglie del film – Film's Thresholds*, Udine, Forum 2004, p. 186.

<sup>32</sup> Apparso per la prima volta nel 1986 nel numero 8 della rivista trimestrale *Wide Angle* con la definizione all'interno del titolo di "Cinema of Attraction", l'articolo è stato ristampato nel 1990 con l'aggiunta di un paragrafo e la modifica del termine "Attraction" dal singolare al plurale; il saggio è divenuto dunque, "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde" ed è stato pubblicato nella nota antologia a cura di Thomas Elsaesser e Adam Barker, *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, cit.

<sup>33</sup> Originariamente redatto in francese e intitolato "Le cinéma des premiers temps: un défi à l'histoire du cinéma?", il saggio è stato pubblicato nel 1986 con il titolo "Eigashi No Hohoron" all'interno del numero 14.12 della rivista giapponese *Gendai Shiso*. L'articolo è stato tradotto per la prima volta in inglese all'interno di Wanda Strauven (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, cit.

fa riferimento, attraverso la citazione di film come *L'Arrivé d'un train en gare de La Ciotat* (Lumière, 1895) o *Uncle Tom's Cabin* (Edison, 1903)<sup>34</sup>, alla prima nozione ejzenštejniana di attrazione<sup>35</sup>, efficacemente descritta da Jacques Aumont in *Montage Eisenstein*:

Je crois qu'il [l'idea di attrazione] faut en lire les prémisses dans le goût précoce d'Eisenstein pour le cirque, et surtout pour son côté "excentrique": ainsi, l'attraction, originellement, c'est l'attraction de music-hall, un moment fort de spectacle, relativement autonomisable, faisant appel à des techniques de représentation qui ne sont pas celles de l'illusion dramatique, à des formes de spectacle plus agressives (cirque, music-hall, baraque foraine...)<sup>36</sup>.

Analogamente, Tom Gunning definisce nel modo seguente il concetto di cinema delle attrazioni:

The phrase "cinema of attractions" [...] characterized the earliest phase of cinema as dedicated to presenting discontinuous visual attractions, moments of spectacle rather than narrative. This era of attractions was followed by a period, beginning around 1906, in which film increasingly did organize themselves around the tasks of narrative<sup>37</sup>.

Come ha osservato Frank Kessler<sup>38</sup>, la formulazione del concetto di cinema delle attrazioni ha avuto il duplice effetto di operare una periodizzazione nella storia del cinema e di contrapporre un iniziale modo di presentazione dell'immagine, fondato appunto sull'idea di attrazione, a un successivo modo di rappresentazione sviluppatosi, invece, sull'idea di narrazione. Un'ulteriore conseguenza connessa alla teorizzazione del cinema delle attrazioni è ravvisabile, come si evince chiaramente dalla lettura di

---

<sup>34</sup> André Gaudreault, Tom Gunning, "Early Cinema as a Challenge to Film History", in Wanda Strauven (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, cit., p. 375.

<sup>35</sup> Se la prima definizione ejzenštejniana di attrazione è intesa soprattutto in termini performativi, la seconda e la terza si riferiscono, rispettivamente, all'associazione delle idee e all'agitazione dello spettatore. Si veda Jacques Aumont, "Attraction/Stimulus/Influence", in ID., *Montage Eisenstein*, Paris, Albatros, 1979, pp. 56-67.

<sup>36</sup> Ivi, p. 57.

<sup>37</sup> Tom Gunning, "Cinema of Attractions", in Richard Abel (a cura di), *Encyclopedia of Early Cinema*, London/New York, Routledge, 2005, p. 124.

<sup>38</sup> Cfr. Frank Kessler, "The Cinema of Attractions as *Dispositif*", in Wanda Strauven (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, cit., p. 57.

“The Cinema of Attraction(s)”, nella riscoperta dell’attitudine squisitamente *esibizionistica* del cinema delle origini – la cui fase è circoscritta da Gunning all’incirca fino al 1906 – ovvero della sua capacità di *mostrare* qualcosa allo spettatore semplicemente «rendendo le immagini visibili»<sup>39</sup>. Sotto questo aspetto, attraverso la nozione di attrazione, riemerge la possibilità di evocare quella stessa fascinazione per il «potenziale»<sup>40</sup> del medium cinematografico che lo studioso individua negli scritti dei futuristi, dei dadaisti e dei surrealisti nei primi decenni del Novecento, e che riconduce «[to the] enthusiasm for this new medium and its possibilities; and disappointment at the way it has already developed, its enslavement to traditional art forms, particularly theater and literature»<sup>41</sup>. L’intento dell’autore di riesplorare la fascinazione da parte delle avanguardie verso il cinema delle origini si riallaccia alla volontà di ipotizzare una nuova concezione storica e linguistica del film, in grado di considerare le specifiche logiche di presentazione dell’immagine messe in atto dal primo cinema, nonché di superare la condizione per cui «the history of early cinema, like the history of cinema generally, has been written and theorized under the hegemony of narrative films»<sup>42</sup>.

È dunque in questa direzione che Gaudreault e Gunning, all’interno del seguente saggio “Early Cinema as a Challenge to Film History”, stabiliscono due diverse fasi storiche corrispondenti a due tipologie di pratica cinematografica, riconducibili, rispettivamente, al cinema delle attrazioni – denominato in questo articolo «sistema delle attrazioni mostrative» – e al successivo «sistema dell’integrazione narrativa»<sup>43</sup>, individuato indicativamente a partire dai film realizzati da David Wark Griffith per la casa di produzione Biograph. Se i due autori identificano nello *storytelling* l’aspetto di significazione dominante del sistema dell’integrazione narrativa, al contrario, il sistema delle attrazioni mostrative è definito non attraverso la *continuity* narrativa, bensì mediante la centralità del singolo *shot*<sup>44</sup>, il quale va inteso come unità “autarchica” capace di costituire un’attrazione auto-sufficiente e compiuta<sup>45</sup>.

---

<sup>39</sup> Fernand Léger citato da Tom Gunning in “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”, cit., p. 56.

<sup>40</sup> *Ibidem*.

<sup>41</sup> *Ibidem*.

<sup>42</sup> *Ibidem*.

<sup>43</sup> André Gaudreault, Tom Gunning, “Early Cinema as a Challenge to Film History”, cit., p. 373.

<sup>44</sup> Ivi, p. 374.

<sup>45</sup> «This is a cinema of instants, rather than developing situations» (Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator”, cit., p. 870).

Come osserva Eivind Røssaak, l'approccio storico di Gunning e di Gaudreault giunge a mettere in discussione la stessa contrapposizione che, tradizionalmente, era considerata dagli storici cinematografici – fra gli altri, ad esempio, da Siegfried Kracauer<sup>46</sup> – alla base degli sviluppi stessi della storia del cinema, vale a dire il binomio tra l'attitudine “realista” dei film prodotti dai fratelli Lumière e l'attitudine “fantastica” e “illusionistica” dei film realizzati invece da Georges Méliès<sup>47</sup>. In tale prospettiva, spostando nuovamente l'attenzione dagli elementi narrativi alle logiche di presentazione del film, sia i Lumière che Méliès, pur nelle loro differenze e peculiarità, aderiscono, come afferma esplicitamente Gunning, al medesimo principio “attrattivo”, giungendo a sostituire l'iniziale antinomia “realismo/fantastico” con l'antinomia “attrazione/narrazione”:

Whatever differences one might find between Lumière and Méliès, they should not represent the opposition between narrative and non-narrative film-making, at least as it is understood today. Rather, one can unite them in a conception that sees cinema less as a way to telling stories than as a way of presenting a series of views to an audience, fascinating because of their illusory power (whether the realistic illusion of motion offered to the first audiences by Lumière, or the magical illusion concocted by Méliès), and exoticism. In other words, I believe that the relation to the spectator set up by the films of both Lumière and Méliès (and many other filmmakers before 1906) had a common basis, and one that differs from the primary spectator relations set up by narrative film after 1906. I will call this earlier conception of cinema, “the cinema of attractions”<sup>48</sup>.

Gunning e Gaudreault, in definitiva, condividono il medesimo assunto secondo il quale l'estetica alla base del cinema delle attrazioni, e in generale alla base delle pratiche ottiche del diciannovesimo secolo, configuri l'esperienza dell'immagine in movimento «as a series of visual shocks»<sup>49</sup>. È esattamente alla luce di questa considerazione che, a nostro avviso, risulta possibile riesplorare l'importanza e le

---

<sup>46</sup> Si veda, ad esempio, Siegfried Kracauer, *Teoria del film*, Milano, Il Saggiatore, 1995.

<sup>47</sup> Cfr. Eivind Røssaak, *The Still/Moving Image: Cinema and the Arts*, cit., p. 32.

<sup>48</sup> Tom Gunning, “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”, cit., p. 57.

<sup>49</sup> Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator”, cit., p. 864; Cfr. Nicolas Dulac, André Gaudreault, “Il principio e la fine... Tra fenachistoscopia e cinematografo: l'emergere di una nuova serie culturale”, cit., p. 185.

implicazioni del rapporto dialettico tra movimento e immobilità alle origini del cinema. All'interno di un successivo saggio del 1989 intitolato "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator", Gunning descrive con le seguenti parole lo shock percettivo suscitato nello spettatore ottocentesco dall'inattesa animazione di uno *still* fotografico generata dall'azionamento del proiettore:

The sudden transformation from still image to moving illusion, startled audiences and displayed the novelty and fascination of the cinématographe. Far from being placed outside a suspension of disbelief, the presentation acts out the contradictory stages of involvement with the image, unfolding, like other nineteenth-century visual entertainments, a vacillation between belief and incredulity [...]. The film first presents itself as merely an image, rather than appearing to be actual butterflies, postcards, or cameos which the initial apperception of a trompe l'oeil canvas seems to reveal. Instead of a gradual disquiet arising from the divergence of what we know and what we see, the shock of the film image comes from a sudden transformation while the hardly novel projected photograph [...] gives way to the astonishing moment of movement<sup>50</sup>.

La trasformazione dello *still* da un'iniziale stato di immobilità alla sua improvvisa messa in moto produce, dunque, un'esperienza visuale profondamente diversa rispetto a «the classical spectator's absorption into an empathetic narrative»<sup>51</sup>, ponendo il pubblico di fronte a una condizione percettiva sospesa e discontinua, nella quale la tensione tra l'immobilità e il movimento dell'immagine gioca un ruolo centrale. Lo shock, sotto tale aspetto, oltre a perseguire un modello di "adattamento sensoriale" alla riorganizzazione spazio-temporale e ai modi di produzione connessi alla cultura moderna<sup>52</sup>, si colloca strategicamente nella zona intermedia tra animazione e staticità, agendo simultaneamente in termini tecnologico-mediali e in termini estetici: in termini tecnologico-mediali, in quanto avviene un passaggio dalle qualità tecniche della fotografia verso le qualità tecniche del medium cinematografico; in termini estetici, perché, come spiega Eivind Røssaak, si verifica una trasformazione «from the contemplative, controllable experience of a photograph to the shocking or thrilling

---

<sup>50</sup> Tom Gunning, "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator", cit., p. 867.

<sup>51</sup> Ivi, p. 876.

<sup>52</sup> Cfr. ivi, p. 875.



experience of a moving image»<sup>53</sup>. La tensione tra immobilità e movimento risulta, così, parte integrante dell'intero procedimento "attrattivo", elemento essenziale di ciò che Frank Kessler, sulla scia delle riflessioni di Gunning, ha ipotizzato come il vero e proprio «dispositivo del cinema delle attrazioni»<sup>54</sup>, intendendo con il termine "dispositivo" la specifica configurazione che, in un dato momento storico, articola le interrelazioni tra il medium, il testo e lo spettatore.

Agendo sulla percezione del pubblico in termini di shock e di discontinuità, il cinema delle attrazioni si presenta, quindi, come un dispositivo teso a operare nello spazio interstiziale «between two qualities of media or between two modes of presentation, the old way of projecting still photographs, and the way of the new medium of film, where the stilled image takes on motion»<sup>55</sup>.

È dunque nella relazione dialettica con la fotografia e con la staticità – esplicitata, secondo Gunning, dall'azione di arresto compiuta dall'imbonitore cinematografico sul primo fotogramma della pellicola – che sembra possibile riconoscere l' "estetica dello stupore" e le logiche di presentazione del movimento connesse al cinema delle attrazioni. Punto culminante di una fase di sperimentazione sull'immagine che, nel corso del diciannovesimo secolo, ha assistito a sviluppi molteplici e determinanti, le prime proiezioni dell'immagine filmica vanno considerate nell'ambito di una tradizione visuale che, secondo gli studiosi della New Film History e della *media archaeology*, individua nelle pratiche pre-cinematografiche, e in particolare nella cronofotografia, ulteriori possibilità di riflessione sul rapporto tra movimento e immobilità nell'immagine.

## 1.2 Cronofotografia, dissezione, discontinuità

L'esistenza di una relazione dialettica tra l'immagine immobile e l'immagine in movimento trova una delle sue espressioni più significative nella cronofotografia,

---

<sup>53</sup> Eivind Røssaak, *The Still/Moving Image: Cinema and the Arts*, cit., p. 34.

<sup>54</sup> Frank Kessler, "The Cinema of Attractions as *Dispositif*", cit.

<sup>55</sup> Eivind Røssaak, *The Still/Moving Image: Cinema and the Arts*, cit., p. 34.

tecnica fotografica affermatasi a partire dagli anni Settanta del diciannovesimo secolo, «costantemente in bilico tra scienza e industria del divertimento»<sup>56</sup>.

Collocabile, per molti versi, all'intersezione tra fotografia e cinema, la cronofotografia si configura come una pratica visuale strutturalmente duplice: da un lato, infatti, essa realizza un impiego peculiare della fotografia istantanea teso allo studio analitico di soggetti e fenomeni in movimento; dall'altro, attraverso la messa in successione di immagini fotografiche che mostrano in sequenza le fasi di un movimento nel tempo e nello spazio, si pone come una delle condizioni fondanti per l'emergenza stessa del cinema<sup>57</sup>.

In maniera analoga a quanto è accaduto nei confronti del cinema delle origini, le logiche di presentazione del movimento messe in atto negli esperimenti di Étienne-Jules Marey, di Eadweard Muybridge e degli altri cronofotografi dell'Ottocento sono state considerate, il più delle volte, come forme incomplete e primitive di ciò che solo più tardi avrebbe compiuto la propria evoluzione "istituzionale" nel cinema narrativo. L'importanza del concetto di movimento all'interno della cronofotografia non è, tuttavia, sufficiente a prendere in esame questa tecnica esclusivamente in relazione agli sviluppi del medium cinematografico: se da una parte, infatti, i protagonisti della cronofotografia miravano a una restituzione *analitica* del movimento che diverge, di fatto, dalla riproduzione *sintetica* realizzata successivamente dall'immagine filmica<sup>58</sup>, dall'altra, come fa notare Maria Tortajada, è importante tenere presente la centralità *paradossale* della staticità della fotografia nella registrazione stessa del movimento cronofotografico<sup>59</sup>.

Il ruolo essenziale della staticità nella sperimentazione cronofotografica ci induce a riflettere, ancora una volta, sulla condizione per la quale il movimento

---

<sup>56</sup> Claudio Marra, *Fotografia e pittura nel Novecento. Una storia "senza combattimento"*, Milano, Bruno Mondadori, 1999, p. 30.

<sup>57</sup> Cfr. Laurent Guido, "The Paradoxical Fits and Starts of the New 'Optical Unconscious'", in Laurent Guido, Olivier Lugon (a cura di), *Between Still and Moving Image: Photography and Cinema in the 20<sup>th</sup> Century*, cit., p. 9.

<sup>58</sup> A questo proposito, Paul St George scrive: «Marey and other chronophotographers [...] made cinema possible, but the invention of cinema was not their objective and, significantly, chronophotography is very different from cinema» (Paul St George [a cura di], *Sequences: Contemporary Chronophotography and Experimental Digital Art*, London & New York, Wallflower, 2009, p. 2).

<sup>59</sup> Cfr. Maria Tortajada, "The 'Cinematographic Snapshot': Rereading Etienne-Jules Marey", in François Albera, Maria Tortajada (a cura di), *Cinema Beyond Film: Media Epistemology in the Modern Era*, cit., p. 79.

dell'immagine non sembrerebbe pensabile, come ha affermato Philippe Dubois<sup>60</sup>, se non attraverso la sua immobilità; al tempo stesso, tale immobilità giunge a mettere in discussione l'idea "convenzionale" secondo cui l'immagine in movimento sia concepibile esclusivamente in termini di *continuità*<sup>61</sup>, ponendo i presupposti per ipotizzare una concezione del movimento fondata, invece, su una nozione molteplice e generativa di *discontinuità*. Il fisiologo francese Étienne-Jules Marey e il fotografo anglo-americano Eadweard Muybridge propongono, in tale prospettiva, due modelli cronofotografici complessi e distinti<sup>62</sup> i quali, nel realizzare entrambi la frammentazione del movimento in una serie di immagini fisse, concorrono a inaugurare, per citare le parole di Michael Mazière, «an experimental and investigative tradition», ovvero «a historical artistic tradition in the moving image which explores the space between the still and the moving image»<sup>63</sup>.

Attraverso l'impiego del "fucile fotografico" – un dispositivo dotato di un unico obiettivo capace di registrare, mediante l'azione di un otturatore, dodici istantanee al secondo – Étienne-Jules Marey ha prodotto la maggior parte delle sue immagini in sequenza fissando in successione, su un'unica lastra sensibile, i vari stadi di un movimento; Eadweard Muybridge, invece, servendosi di una batteria di dodici o ventiquattro apparecchi fotografici, ha catturato le diverse fasi di un movimento umano o animale registrandole in una serie di scatti distinti e consecutivi. Nell'istituire tra un'istantanea e l'altra la presenza di un intervallo equidistante, Marey ha sviluppato un procedimento cronofotografico volto, in particolare, a realizzare un'analisi del

---

<sup>60</sup> Philippe Dubois, "La question des régimes de vitesse des images contemporaines (au-delà de l'opposition photographie vs. cinéma)", *paper* presentato in occasione del Convegno internazionale di studi "Fotografia e culture visuali nel XXI secolo. La svolta iconica e l'Italia", Università degli Studi Roma Tre, Roma, 3-4-5 dicembre 2014.

<sup>61</sup> «There is no shortage of references supporting what today still seems to be the predominant "idea" of cinema, and where the influence of Bergsonism can be felt. In this vision, movement is seen as continuity. André Bazin and Gilles Deleuze adopted this approach, leaving their imprint on cinema theory. Bazin deemed cinema superior to photography, as for him, film takes on the impression of movement. Deleuze concentrates on what he calls the "mean image", which is comprised of continuity and flux, as opposed to the "still cuts" of the photograms» (Maria Tortajada, "The 'Cinematographic Snapshot': Rereading Etienne-Jules Marey", cit., p. 79).

<sup>62</sup> Sulle differenze tra l'approccio cronofotografico di Marey e quello di Muybridge si vedano: Marta Braun, *Picturing Time: The Works of Étienne-Jules Marey (1830-1904)*, Chicago, The University of Chicago Press, 1992; Philip Prodger (a cura di), *Time Stands Still: Muybridge and the Instantaneous Photography Movement*, New York and Stanford, Oxford University Press, 2003; Mary Ann Doane, *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, The Archive*, Cambridge MA, Harvard University Press, 2002.

<sup>63</sup> Michel Mazière, "Foreword: A Storm on the Horizon", in Paul St George (a cura di), *Sequences: Contemporary Chronophotography and Experimental Digital Art*, cit., p. IX.

movimento *nel tempo*; parallelamente, le sequenze fotografiche di Muybridge costituiscono un'investigazione del movimento tesa a osservarne le modalità di svolgimento da differenti posizioni *nello spazio*<sup>64</sup>. Nonostante la peculiarità dei loro rispettivi approcci, sia Marey che Muybridge condividono, come afferma Constance Penley, la volontà «to abstract the still image out of a flow of movement»<sup>65</sup>, al fine di esplorare i meccanismi ottici alla base della percezione del movimento, indipendentemente dall'ambizione di offrire una riproduzione di esso in termini “realistico-illusionistici”. A questo proposito ancora Michael Mazière scrive:

Penley's thesis is that chronophotography was developed to show us what we cannot see, quite unlike cinema which represents to us what we can [...]. The idea that the “illusion” of movement acts an hindrance to exploring vision is one which links these nineteenth century scientists with many artists. In addition, the perfection of cameras and projectors, the appearance of synchronised sound, colour and narrative all contributed to increasing this illusionary aspect of cinema. While chronophotography questioned and explored the mechanics of perception, cinema developed into a complex and powerful apparatus which brought together the unified subject of Quattrocento perspective, the illusion of motion and the structure of narrative into an “Institutional Mode of Representation”<sup>66</sup>.

In contrapposizione alla continuità di scorrimento delle immagini perseguita dal cinema istituzionale, la discontinuità e la frammentazione seriale del movimento insite nelle operazioni analitiche della cronofotografia introducono un' «estetica della dissezione»<sup>67</sup> che, nel corso del Novecento, sarà ampiamente recuperata sia nell'ambito delle avanguardie cinematografiche, sia in quello della teoria e della pratica artistica. All'interno di questa estetica della dissezione e della discontinuità, l'immobilità dell'immagine fotografica assume un ruolo di piena centralità e preminenza, riconducibile, nell'opera di Étienne-Jules Marey, alla concezione paradossale attraverso

---

<sup>64</sup> Cfr. Eivind Røssaak, “The Still Moving Field: An Introduction”, cit., p. 16.

<sup>65</sup> Constance Penley, “The Imaginary of the Photograph in Film Theory”, in *Photographies*, n. 4 (Paris, April 1984), p. 122 [citato in David Campany (a cura di), *The Cinematic, Documents of Contemporary Art*, cit., p. 114].

<sup>66</sup> Michael Mazière, “Foreword: A Storm on the Horizon”, cit. p. VIII.

<sup>67</sup> Linda Bertelli, “Étienne-Jules Marey, Henri Bergson e brevi storie di fotografia. Rappresentazione e rappresentabilità del movimento”, in Luigi Russo (a cura di), *Premio Nuova Estetica*, Palermo, Aesthetica preprint, Supplementa (26), Centro Internazionale Studi di Estetica, 2011, p. 49.

cui l'*istante* fotografico è formulato in termini di durata<sup>68</sup>, ascrivibile, invece, nell'opera di Eadweard Muybridge alla qualità *interstiziale* delle immagini, le quali, come afferma Tom Gunning, «exposed the tiniest intervals of motion»<sup>69</sup>.

Connesso implicitamente alla nozione di fotografia istantanea<sup>70</sup>, il concetto di istante nei lavori di Marey si riallaccia al tentativo di catturare il movimento all'interno dell'immagine mediante un procedimento di dissezione teso a sottrarre all'attimo le sue micro-possibilità di dilatazione. Marey, in sostanza, intende ottenere non un'immagine *in* movimento ma piuttosto un'immagine *del* movimento: un'immagine fissa, dunque, che, riproducendo le fasi di trasformazione spazio-temporale di un'azione o di un gesto, sia in grado di restituirne gli elementi impossibili da cogliere attraverso i processi ordinari della percezione umana. Inizialmente, il fisiologo francese conduce i suoi esperimenti adottando un metodo grafico<sup>71</sup>, ovvero una tecnica che consiste «nella trascrizione in forma di grafico, su carta o su una superficie sensibile, delle molteplici variazioni di un movimento nello spazio in un tempo circoscritto di corpi viventi o di oggetti»<sup>72</sup>. L'effetto più importante scaturito da queste prove – come evidenziano le sperimentazioni, risalenti agli anni Sessanta dell'Ottocento, sulla resistenza all'aria delle ali di diverse specie di uccelli in volo<sup>73</sup> – risulta l'ottenimento di una «messa in linea»<sup>74</sup> della traccia del movimento, ricavata mediante l'applicazione sui corpi presi in esame di interruttori elettrici e miografi connessi a un cilindro con punte scriventi.

Producendo una rappresentazione grafica del movimento – dunque necessariamente simbolica e convenzionale – questa tecnica iniziale non consentiva la

---

<sup>68</sup> Cfr. Maria Tortajada, "The 'Cinematographic Snapshot': Rereading Etienne-Jules Marey", cit., p. 83.

<sup>69</sup> Tom Gunning, "Never Seen These Pictures Before: Muybridge in Multiplicity", in Philip Prodger (a cura di), *Time Stands Still: Muybridge and the Instantaneous Photography Movement*, cit., p. 225.

<sup>70</sup> «As can be clearly seen in the French term "*instantané*", what the term "snapshot" underlined was the brief nature of the moment when the image was produced. At the end of nineteenth century, "*instantané*" meant both very rapid shutters and the images obtained by means of a short exposure. In a word, the photographic image referred to the instant not only as the very brief moment of the photographed action, but also as the instantaneous moment of the taking of the photograph» (Maria Tortajada, "The 'Cinematographic Snapshot': Rereading Etienne-Jules Marey", cit., p. 85).

<sup>71</sup> Per approfondimenti si veda: Marta Braun, *Picturing Time: The Works of Étienne-Jules Marey (1830-1904)*, cit., pp. 8-41.

<sup>72</sup> Linda Bertelli, "Étienne-Jules Marey, Henri Bergson e brevi storie di fotografia. Rappresentazione e rappresentabilità del movimento", cit., p. 50.

<sup>73</sup> Le serie di immagini ottenute da queste sperimentazioni sono disponibili all'indirizzo <http://cnum.cnam.fr/>; [consultato il 17/02/2015]. Per approfondimenti si veda, inoltre: Étienne-Jules Marey, *La machine animale: Locomotion terrestre et aérienne*, Paris, Librairie Germer Baillière, 1873, <https://archive.org/stream/lamachineanimale00mare#page/n0/mode/2up>; [consultato il 17/02/2015].

<sup>74</sup> Linda Bertelli, "Étienne-Jules Marey, Henri Bergson e brevi storie di fotografia. Rappresentazione e rappresentabilità del movimento", cit., p. 50.

restituzione visiva delle caratteristiche esteriori proprie degli oggetti di studio, generando delle lacune che, ad avviso di Marey, potevano essere colmate esclusivamente adottando un metodo fotografico<sup>75</sup>. L'impiego della fotografia, sotto tale aspetto, avrebbe permesso di eliminare la convenzionalità insita nel segno grafico ed esemplificata, tra l'altro, dalla necessità di ricorrere all'uso della didascalia per indicare l'esistenza di un rapporto – altrimenti difficilmente riconoscibile – tra l'oggetto dell'analisi e l'immagine del suo movimento; inoltre, il ricorso all'immagine fotografica avrebbe causato la perdita di quella stessa "messa in linea" o *continuità* che contraddistingueva la traccia del movimento realizzata nell'ambito del metodo grafico.

Nel liberarsi del grado di simbolicità implicito alla traccia grafica, le immagini cronofotografiche prodotte da Marey offrono, in questa prospettiva, una traccia del movimento di tipo fondamentalmente diverso: instaurando un rapporto più diretto col tempo vissuto dai soggetti sottoposti alle sperimentazioni, le istantanee ottenute dal fisiologo francese dimostrano che «tanto più la singola immagine è in grado di dar conto del *tempo* (riducendo la durata dell'esposizione), tanto meno risulta la rappresentazione della linearità continua di un movimento»<sup>76</sup>. Il funzionamento intermittente del fucile fotografico<sup>77</sup> riflette questa "rottura" della continuità, ponendo la frammentazione del movimento come un'operazione tesa a restituire il concetto di durata attraverso l'immagine di un singolo istante. A tale proposito Marta Braun ha osservato:

---

<sup>75</sup> A tale proposito si veda: Étienne-Jules Marey, "Correspondence. Sur les allures du cheval reproduites par la photographie instantanée", *La Nature*, 291 (1878), p. 54.

<sup>76</sup> Linda Bertelli, "Étienne-Jules Marey, Henri Bergson e brevi storie di fotografia. Rappresentazione e rappresentabilità del movimento", cit., p. 52. Sotto questo aspetto, risulta interessante ricordare le osservazioni di Walter Benjamin riguardanti le differenze tra la fotografia "delle origini" e la fotografia istantanea: «Il procedimento stesso [quello relativo alla fotografia delle origini] induceva i modelli a non vivere proiettandosi fuori da quell'attimo, bensì a sprofondare nel suo interno; nel corso della lunga durata della posa, essi crescevano insieme e dentro l'immagine, il che è in netto contrasto con ciò che appare in un'istantanea, la quale corrisponde a quel diverso mondo in cui, come ha acutamente notato Kracauer, da quella frazione di secondo in cui dura l'esposizione dipenderà "se uno sportivo potrà diventare tanto famoso da venir ripreso dai fotografi, per incarico dei settimanali illustrati"» (Walter Benjamin, "Piccola storia della fotografia", in Andrea Pinotti, Antonio Somaini [a cura di], *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, Torino, Einaudi, 2012, pp. 231-232).

<sup>77</sup> All'interno del fucile fotografico vi era una superficie di vetro sensibile montata su un disco che, ruotando in modo intermittente al fine di fermarsi dodici volte al secondo di fronte all'accesso della luce, produceva un'alternanza di immagini istantanee e di spazi neri. Per una descrizione maggiormente approfondita del fucile fotografico e del suo funzionamento si veda: Étienne-Jules Marey, "Le fusil photographique", *La Nature*, 463 (1882), pp. 327-328.

Marey had created a systematic multiple exposure of a single plate, and the result was uncanny: the movement was split and frozen into a series of what were potentially an infinite number of phases spread out over the surface of the same plate [...]. The experiments that led to this solution show Marey's attempts to incorporate into the photographs both the temporal and the spatial coordinates of the graphs<sup>78</sup>.

In contrapposizione alla traccia continua del movimento ottenuta per mezzo del metodo grafico, l'analisi cronofotografica del movimento operata da Marey appare essenzialmente fondata su una concezione di discontinuità: la traiettoria dell'oggetto mobile viene resa, in tal senso, attraverso un'azione di «sovrapposizione»<sup>79</sup> delle micro-fasi che costituiscono l'immagine istantanea, ponendo, come ha suggerito François Albera, una forma precorritrice e al tempo stesso alternativa di montaggio<sup>80</sup> che consiste nell'inserimento di un intervallo equidistante tra una fase e l'altra del movimento. Dissezionando all'interno dell'immagine l'unitarietà spazio-temporale e l'idea stessa di "teatralità" connessa alla rappresentazione visuale, la cronofotografia di Marey sembra fornire uno dei primi esempi di frantumazione della tecnica prospettica rinascimentale, la quale, fino a quel momento, aveva contraddistinto integralmente l'ambito della rappresentazione per immagini, fotografia istantanea compresa. La disseminazione delle singole fasi di un movimento riscontrabile nelle istantanee di Marey – oltre a permettere l'impressione sulla lastra fotografica di una *scia* che, ad avviso di Georges Didi-Huberman, risulta suggestivamente leggibile in qualità di «traccia del passaggio stesso»<sup>81</sup> – conferisce all'immagine, come notava già nel diciannovesimo secolo il critico d'arte Georges Guérout<sup>82</sup>, una mancanza di *nitidezza* che, attraverso la tensione

<sup>78</sup> Marta Braun, *Picturing Time. The work of Étienne-Jules Marey (1830-1904)*, cit., p. 64.

<sup>79</sup> Garrett Stewart, *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis*, p. 144.

<sup>80</sup> Cfr. François Albera, "The Case for an Epistemography of Montage: The Marey Moment", in François Albera, Maria Tortajada (a cura di), *Cinema Beyond Film: Media Epistemology in the Modern Era*, cit., p. 59.

<sup>81</sup> Georges Didi-Huberman, "La traîne de toute choses", in Georges Didi-Huberman, Laurent Mannoni, *Mouvements de l'air. Étienne-Jules Marey, photographies des fluids*, Paris, Gallimard, 2004, p. 243. Le riflessioni di Didi-Huberman sulla «traccia del passaggio stesso» nelle istantanee di Marey consentono una lettura peculiare dell'opera del fisiologo francese; se, ad avviso di Henri Bergson, «il modo moderno o scienista» di scomposizione e misurazione del movimento non era in grado, in realtà, di restituire la dimensione *intensiva* della *durata*, limitandosi a «dissolvere la durata in una finzione d'istantaneità», Didi-Huberman riconosce nell'alone impresso sulle istantanee di Marey la restituzione all'interno della singola immagine del tempo qualitativo e vissuto, dunque, esattamente, la restituzione della durata. Si veda: Henri Bergson, *L'evoluzione creatrice*, Milano, Cortina, 2002.

<sup>82</sup> «La photographie instantanée est merveilleuse comme moyen d'analyse du mouvement, mais [...] le caractère le plus saillant, le plus distinctif de la sensation des objets *vus* en mouvement, c'est que l'image

costante tra l'immobilità e il movimento, giunge a contraddistinguere la condizione analitica e "intermedia" della cronofotografia. La condizione strutturalmente sospesa dell'immagine cronofotografica riflette, in tal senso, una delle qualità più interessanti di questa pratica visuale, vale a dire la sua essenziale indefinitezza; a tale riguardo, infatti, Michael Mazière scrive:

One of the most attractive elements of chronophotography is its position at the crossroads of photography and film. While «Cinema», Barthes implies, «domesticates the implied wildness of photography» chronophotography does not – its modes of recording and presentation are unstable and variable. [...] Chronophotography's failure to develop as a fully resolved and closed practice is one of its great qualities<sup>83</sup>.

Come osserva Mazière, a differenza di ciò che potremmo affermare per quanto riguarda il cinema, la cronofotografia non ha mai conseguito uno sviluppo "istituzionale" o predominante, ponendosi, di conseguenza, come una tecnica dell'immagine essenzialmente sperimentale, capace di integrare approcci molteplici e non "esclusivi". È in tal senso, quindi, che la pratica cronofotografica di Eadweard Muybridge istituisce un'investigazione del movimento sostanzialmente diversa rispetto a quella messa in atto da Marey. Se, come abbiamo visto, le sperimentazioni realizzate dal fisiologo francese dimostrano l'importanza del concetto di istante nell'ambito di un'analisi del movimento fondata su un procedimento di dissezione, Tom Gunning descrive le operazioni di Muybridge come «the site of many intersections between photography, science, art and new forms of mass entertainment», aggiungendo che «the image of Eadweard Muybridge haunts us, beckoning to us from the space between things, the interstices and gaps that appear, unexpectedly, within actions and between instants»<sup>84</sup>. È nel concetto di interstizio, dunque, che Gunning individua il principale apporto di Muybridge allo studio del movimento attraverso l'impiego della fotografia istantanea.

---

n'est pas *nette*, qu'elle forme comme l'*enveloppe* d'une série d'images successives» (Georges Guérault, "Lettera a Étienne-Jules Marey del 19 dicembre 1890", citato in Georges Didi-Huberman, Laurent Mannoni, *Mouvements de l'air. Étienne-Jules Marey, photographies des fluids*, cit., p. 244).

<sup>83</sup> Michael Mazière, "Foreword: A Storm on the Horizon", cit. p. VIII.

<sup>84</sup> Tom Gunning, "Never Seen These Pictures Before: Muybridge in Multiplicity", cit., p. 224.



Il metodo cronofotografico di Muybridge consiste nella cattura del movimento di un soggetto animale o umano, il cui passaggio davanti a una batteria di dodici o ventiquattro macchine fotografiche determina, attraverso il collegamento a un sistema di comandi elettrici, l'azionamento in sequenza dell'obiettivo di ogni apparecchio fotografico. Come asserito dalla già citata Constance Penley, le immagini prodotte da Muybridge – come del resto le cronofotografie di Marey – intendono mostrare all'occhio umano gli aspetti del movimento che, mediante gli ordinari processi della visione, risultano di fatto impercettibili. Nel 1878, periodo nel quale il fotografo anglo-americano è impegnato nello studio del movimento dei cavalli al galoppo, è lo stesso Muybridge a fornire spiegazioni sulla sua tecnica operativa in un testo contenuto all'interno di un brevetto per «perfezionamenti nella presa di fotografie istantanee di oggetti in movimento»:

Il mio scopo principale è di prendere vedute fotografiche di cavalli lanciati a grande velocità, per determinare il loro atteggiamento e il rapporto delle loro membra nelle varie fasi del passo e della corsa<sup>85</sup>.

Le «fotografie movimentate»<sup>86</sup> che mostrano il comportamento dei cavalli durante la corsa rivelano in effetti la capacità di Muybridge di esibire, mediante l'uso della fotografia istantanea, elementi e aspetti del movimento che, in virtù del loro dinamismo e della loro velocità, sarebbero impossibili da cogliere in una condizione di visione naturale. Gli esperimenti successivi realizzati dal fotografo danno luogo a *Animal Locomotion*<sup>87</sup>, uno studio “monumentale” sul movimento umano e sul movimento animale costituito da 781 tavole fotografiche. Nell'utilizzare, in questo caso, una batteria composta da addirittura trentasei apparecchi fotografici<sup>88</sup>, Muybridge ottiene molteplici versioni del medesimo soggetto in movimento, registrandone peculiarità e caratteristiche da differenti posizioni e punti di vista.

---

<sup>85</sup> Eadweard Muybridge citato in Laurent Mannoni, *La grande arte della luce e dell'ombra. Archeologia del cinema*, Torino, Lindau, 2000, p. 369.

<sup>86</sup> *Ibidem*.

<sup>87</sup> Per approfondimenti si veda: William Dennis Marks, Harrison Aileen, Francis X. Dereum, *Animal Locomotion: The Muybridge Work at the University of Pennsylvania – The Method and the Result*, Philadelphia, J. B. Lippincott Company, 1888, <https://archive.org/stream/animallocomotion00univ#page/n0/mode/2up>; [consultato il 17/02/2015].

<sup>88</sup> Cfr. Helmut Gernsheim, *A Concise History of Photography*, New York, Dover Publications, Inc., 1986, p. 70.

Nonostante le investigazioni del movimento operate da Muybridge prediligano, come nota Eivind Røssaak, un approccio di tipo spaziale volto a «to capture fast moving objects in order to study them from any possible angle»<sup>89</sup>, Tom Gunning – riscontrando in queste immagini la possibilità di «esibire il più piccolo intervallo del movimento» – individua nell’opera del fotografo anglo-americano un modello di pensiero più complesso, che giunge a definire nei termini di «a modern rational and scientific mastery of space and time in which each has been calculated and charted in relation to the other»<sup>90</sup>. In particolare, Gunning riconosce nel lavoro di Muybridge i prodromi di una nuova concezione spazio-temporale «standardizzata e misurabile», la quale, oltre a interessare direttamente l’ambito della ricerca scientifica moderna, riflette una condizione storica e socio-culturale più ampia, in grado di coinvolgere il corpo stesso del soggetto e la sua collocazione nello spazio:

This modern conception of a unified, standardized and measurable space and time formed the basis not only for pure scientific research but also for claims of private property and calculation of industrial efficiency. Muybridge’s photography also makes visible a drama that would otherwise remain invisible: the physical body navigating this modern space of calculation. His images of the nude human body framed within a geometrically regular grid capture the transformations of modern life brought on by technological change and the new space/time they inaugurated, as naked flesh moves within a hard-edged, rational framework<sup>91</sup>.

Nel riconoscere nell’opera di Muybridge una straordinaria azione di astrazione spazio-temporale, il cineasta, teorico e artista d’avanguardia Hollis Frampton – le cui considerazioni sono citate direttamente da Gunning nelle sue riflessioni sul fotografo anglo-americano – insiste a sua volta sulla potenzialità “disarticolatoria” presente, in particolare, in *Animal Locomotion*:

Having once consciously fastened upon time as his grand subject, Muybridge quickly emptied his images as nearly as he could of everything else. His animals, athletes, and subverted painters’ models are nameless and mostly naked, performing their banalities,

---

<sup>89</sup> Eivind Røssaak, *The Still/Moving Image: Cinema and the Arts*, cit., p. 53.

<sup>90</sup> Tom Gunning, “Never Seen These Pictures Before: Muybridge in Multiplicity”, cit., p. 225.

<sup>91</sup> *Ibidem*.

purged of drama if not of occasional horseplay, before a uniform grid of Cartesian coordinate, a kind of universal “frame of references”, ostensibly intended as an aid in reconciling the successive images with chronometry, that also destroys all sense of scale (the figures could be pagan constellations in the sky), and utterly obliterates the tactile particularity that is one of the photograph’s paramount traits, thereby annihilating any possible feeling of place. About all that is left, in each case, is an archetypical fragment of living action, potentially subjected to the incessant reiteration that is one of the most familiar and intolerable features of our dreams<sup>92</sup>.

Attraverso le considerazioni di Frampton, Gunning rafforza ulteriormente la tesi secondo cui il procedimento cronofotografico di Muybridge operi essenzialmente sul concetto di interstizio. In questa prospettiva, è esattamente il rapporto “interstiziale” tra l’immobilità e il movimento dell’immagine che, oltre a contraddistinguere le fotografie istantanee prodotte dall’autore, riflette la sua stessa collocazione operativa «in the ambiguous interval that separates (or possibly joins) different discourses»<sup>93</sup>: è quindi in tal senso che Gunning situa le serie di immagini realizzate da Muybridge sulla soglia tra l’arte e la scienza<sup>94</sup>, ma anche tra l’ “inconscio ottico”<sup>95</sup> e la visione naturale, così come tra la cultura visuale dell’Ottocento e le sue reinterpretazioni proposte dalle avanguardie.

Un altro aspetto in grado di accomunare le riflessioni sull’opera di Muybridge proposte da Gunning e da Frampton consiste nell’attribuzione alle immagini realizzate dal fotografo – dunque alla loro qualità interstiziale e, di conseguenza, alla loro

---

<sup>92</sup> Hollis Frampton, “Eadweard Muybridge: Fragments of a Tesseract”, in ID., *Circles of Confusion: Film, Photography, Video, Texts, 1968-1980*, Rochester, Visual Studies Workshop, 1983, p. 77.

<sup>93</sup> Tom Gunning, “Never Seen These Pictures Before: Muybridge in Multiplicity”, cit., p. 226.

<sup>94</sup> Nel diciannovesimo secolo, le serie di immagini prodotte da Muybridge interessarono contemporaneamente l’ambito scientifico e l’ambito artistico; tuttavia, come dimostrano soprattutto le sperimentazioni pittoriche realizzate nei primi decenni del Novecento durante la stagione avanguardista, la loro influenza perdurò maggiormente in ambito artistico. Nel riferirsi anche alle immagini di Marey, l’opera *Nudo che scende le scale*, realizzata da Marcel Duchamp 1912, costituisce un esempio emblematico della forte influenza della cronofotografia sull’arte successiva.

<sup>95</sup> «Benjamin – scrive la teorica dell’arte Rosalind Krauss – utilizza per la prima volta l’espressione ‘inconscio ottico’ nel 1931 nella sua *Breve storia della fotografia*. Ha certamente in mente le fotografie di Muybridge o di Marey quando spiega perché è impossibile all’occhio nudo cogliere completamente i movimenti, anche i più ordinari: “Se è del tutto usuale che un uomo si renda conto, per esempio, dell’andatura della gente, sia pure all’ingrosso, egli di certo non sa nulla del loro contegno nella frazione di secondo in cui ‘si allunga il passo’. La fotografia, grazie ai suoi strumenti accessori quali il rallentatore e gli ingrandimenti, è in grado di mostrarglielo. La fotografia gli rivela questo inconscio ottico, così come la psicanalisi fa con l’inconscio istintivo”» (Rosalind Krauss, *L’inconscio ottico*, cit., p. 182). Sul concetto di inconscio ottico si veda, inoltre, il paragrafo successivo.

attitudine a disarticolare le coordinate spazio-temporali convenzionali – di un potenziale estetico e concettuale capace di influenzare profondamente le successive sperimentazioni artistiche prodotte sia nell’ambito delle avanguardie storiche, sia in quello delle avanguardie degli anni Sessanta e Settanta<sup>96</sup>. In particolare, le posizioni dei due autori fanno entrambe riferimento alla struttura a *griglia* attraverso cui Muybridge organizza le sue istantanee allo scopo di studiare il movimento. Come hanno ampiamente dimostrato i contributi teorici di Rosalind Krauss, la griglia ha assunto nell’arte del Novecento un ruolo di primaria importanza, tale da determinare, ad avviso della studiosa, alcune delle condizioni fondamentali alla base del concetto di avanguardia:

L’io come origine permette una distinzione assoluta tra un presente sperimentato *de novo* e un passato appesantito dalla tradizione. Le rivendicazioni dell’avanguardia ricoprono esattamente queste rivendicazioni di originalità. Ma se la nozione stessa di avanguardia può essere considerata come dipendente dal discorso dell’originalità, la pratica effettiva dell’arte di avanguardia tende a rivelare che questa “originalità” è un’ipotesi di lavoro che emerge su un fondo di ripetizione e ricorrenza. Una figura presa dalla pratica avanguardista nel campo delle arti visive ne fornirà un esempio: questa figura è quella della griglia. [...]. La griglia possiede diverse proprietà strutturali che ne permettono fondamentalmente l’appropriazione da parte dell’avanguardia. Una di queste proprietà è l’impermeabilità della griglia al linguaggio. [...] La griglia promuove il silenzio, lo spinge fino al rifiuto della parola. L’assoluta stagnazione della griglia, la sua assenza di gerarchia, di centro, di inflessioni, sottolineano non solo il suo carattere autoreferenziale, ma ancor più la sua ostilità nei confronti della narrazione. Questa struttura impermeabile tanto al tempo che all’accidente, inibisce la proiezione del

---

<sup>96</sup> «Chronophotography [reemerged] as a historical model in the art world at the turn of 1970’s – within the conceptual sphere, to be specific – more than a half-century after the Futurists. The plates of Muybridge’s *Animal Locomotion*, in particular, suddenly found favour with art periodicals and caught the attention of artists such as Sol LeWitt, Dan Graham or Hollis Frampton. Much in Muybridge’s practice was liable to interest their generation: (1) a shift beyond the single image to the benefit of a serial procedure supposed to undermine the fetishization and the speculative value of the work of art; (2) a conception of photography as a means of knowledge rather than delight; (3) the performative nature of the production of the work, which is nothing but the recording of an action; (4) its resistance to any mythology of inspiration – it consists in carrying out strictly a gestural and technical protocol planned in advance; (5) finally, the visibility of the apparatus, exposed in the very recording of the results it makes possible» (Olivier Lugon, Laurent Guido, “Sequencing, Looping”, in Laurent Guido, Olivier Lugon (a cura di), *Between Still and Moving Image: Photography and Cinema in the 20<sup>th</sup> Century*, cit., p. 318).

linguaggio nel campo visivo. [...] La griglia ha ridotto la spazialità della natura alla superficie circoscritta di un oggetto puramente culturale<sup>97</sup>.

Le serie di istantanee realizzate da Muybridge si fondano, di fatto, su un procedimento operativo teso alla discontinuità e alla decentralizzazione della visione: la struttura a griglia, sotto tale aspetto, impedisce la possibilità di un punto di vista ideale e predominante, rendendo possibile esclusivamente una percezione *frammentata*<sup>98</sup> del movimento. È proprio nella frammentarietà e nella qualità interstiziale di queste immagini che Hollis Frampton – e assieme lui altre figure dell'avanguardia artistica e cinematografica degli anni Sessanta e Settanta<sup>99</sup> – individua un modello concettuale e operativo in grado di riflettere sulla natura del movimento in termini di discontinuità. In tale prospettiva, ad avviso di Frampton un'opera come *Animal Locomotion* rappresenta «a short step to the assumption that motion consists of an endless succession of brief instants during which there is only stillness. Then motion could be factually defined as the set of differences among a series of static postures»<sup>100</sup>.

La sistematizzazione delle immagini istantanee all'interno di una struttura a griglia viene letta, dunque, come un procedimento di scomposizione del movimento finalizzato alla messa in discussione della sua apparente condizione di continuità. Come fanno notare Olivier Lugon e Laurent Guido, la possibilità di operare una restituzione discontinua del movimento mediante una successione di immagini statiche sembra implicare, potenzialmente, un processo critico di pensiero volto a riesaminare la stessa (presunta) continuità lineare della storia: da un lato, in tal senso, attraverso la struttura multidirezionale e comparativa che la contraddistingue, la cronofotografia, in contrapposizione alla sua origine prettamente “positivista” e ottocentesca, è interpretata da Frampton e compagni «as an indirect criticism of the ideology of linear progress that

---

<sup>97</sup> Rosalind Krauss, “L'originalità dell'avanguardia”, in *L'originalità dell'avanguardia e altri miti modernisti*, Roma, Fazi, 2007, pp. 171, 173.

<sup>98</sup> Il concetto di frammento appare moltepliciamente connesso alla griglia, Rosalind Krauss infatti afferma: «Grazie alla griglia una certa opera d'arte si presenta come un semplice frammento, come un pezzo arbitrariamente ritagliato in un tessuto infinitamente più vasto» (Ivi, p. 23).

<sup>99</sup> Per approfondimenti sul legame tra l'opera di Muybridge e le esperienze dell'avanguardia e dell'arte concettuale degli anni Sessanta si veda: Guillaume Le Gall, “The Suspended Time of Movement: Muybridge, a Model for Conceptual Art”, in Laurent Guido, Olivier Lugon (a cura di), *Between Still and Moving Image: Photography and Cinema in the 20<sup>th</sup> Century*, cit.

<sup>100</sup> Hollis Frampton, “For a Metahistory of Film: Commonplace Notes and Hypotheses”, in Hollis Frampton, *Circles of Confusion: Film, Photography, Video, Texts, 1968-1980*, cit., p. 109.

founded the modernist conception of history»<sup>101</sup>; dall'altro, la riconsiderazione del modello cronofotografico concorre a recuperare la consapevolezza di una relazione generativa tra il movimento e l'immobilità, per mezzo della quale poter attuare una rilettura delle stesse vicende storiche che hanno riguardato l'immagine in movimento, lo sviluppo del cinema e l'evoluzione del rapporto tra immagine filmica e fotografia<sup>102</sup>.

Tale rilettura sembra potersi compiere, emblematicamente, a partire da un'azione di sospensione temporale del movimento: sotto questo aspetto, la nozione di istante nella cronofotografia di Marey, la qualità interstiziale delle sequenze fotografiche di Muybridge, così come l'arresto del movimento alla base dell'estetica delle attrazioni esibiscono, seppur in termini diversi, la possibilità di una coesistenza qualitativa tra l'immobilità e il movimento dell'immagine. Lungi dal configurarsi come mere forme precorritrici del cinema narrativo istituzionale, la cronofotografia e il cinema delle attrazioni si pongono, piuttosto, come manifestazioni di ciò che Garrett Stewart ha definito «the essential discontinuity of the image»<sup>103</sup>. Nell'evocare un'indeterminatezza semantica in grado di interessare contemporaneamente il movimento e l'immobilità, tali esperienze visuali giungono a prefigurare una possibile estetica della frammentazione ravvisabile, potenzialmente, sia nelle “controstorie” del cinema e dell'arte modernista sviluppatesi, attraverso le avanguardie, attorno alla nozione benjaminiana di *inconscio ottico*, sia in quel *senso ottuso* che Roland Barthes, nell'ambito delle sue riflessioni sul cinema, ha potuto riconoscere esclusivamente nella forma immobilizzata dello *still frame*.

### 1.3 Inconscio ottico e “controstorie”: arte modernista e *structural film*

Nel suggerire una rilettura del rapporto dialettico tra immagine statica e immagine animata, l'azione di sospensione temporale del movimento realizzata sia

---

<sup>101</sup> A tale proposito Olivier Lugon e Laurent Guido aggiungono: «Hailed at the turn of the 20<sup>th</sup> century as quintessential to the modern historical momentum, chronophotography had become, some seventy years later, instrumental in questioning it» (Olivier Lugon, Laurent Guido, “Sequencing, Looping”, in Laurent Guido, Olivier Lugon [a cura di], *Between Still and Moving Image: Photography and Cinema in the 20<sup>th</sup> Century*, cit., p. 319).

<sup>102</sup> Si rimanda, in particolare, ai casi di studio affrontati nei due paragrafi successivi.

<sup>103</sup> Garrett Stewart, *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis*, cit., p. 144.

nell'ambito del cinema delle attrazioni, sia in quello della cronofotografia ha determinato, ad avviso di studiosi come Tom Gunning, i fondamenti concettuali e l'attitudine investigativa alla base di una "tradizione" artistica e sperimentale<sup>104</sup> tesa a contrapporsi alla continuità e alla linearità del cosiddetto cinema istituzionale. In questa prospettiva, all'interno delle ricerche della New Film History, l'individuazione di una sospensione temporale del movimento sembra riflettere, in una certa misura, la necessità di "arrestare" l'egemonia storico-teorica dei *narrative film studies*<sup>105</sup>, al fine di analizzare «the various *others* of mainstream cinema form that were constantly suppressed in teleological perspectives»<sup>106</sup>.

Definita a più riprese come una "successione di shock", l'esperienza percettiva connessa al cinema delle attrazioni, e in generale ai dispositivi ottici ottocenteschi come ad esempio lo zootropio o il prassinoscopio<sup>107</sup>, ha demarcato una dimensione estetico-visuale che, oltre a contrapporsi all'*assorbimento narrativo* del cinema "classico", ha inevitabilmente contrastato anche l'ideale di *assorbimento contemplativo* su cui, nel diciannovesimo secolo, si basavano le norme predominanti della ricezione artistica. A questo proposito, facendo riferimento alle riflessioni di Michael Fried contenute nel

---

<sup>104</sup> Riportiamo di seguito due citazioni di Tom Gunning che risultano, in tal senso, particolarmente significative: «The term *attractions* refers backwards to a popular tradition and forwards to an avant-garde subversion. The tradition is that of the fairground and carnival, and particularly its development during the turn of the century in such modern amusement parks as Coney Island. The avant-garde radicalisation of this term comes in the theoretical and practical work in theatre and film of Sergei Eisenstein, whose theory of the montage of the attractions intensified this popular energy into an aesthetic subversion, through a radical theoreticisation of the power of attractions to undermine the conventions of bourgeois realism» (Tom Gunning, "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator", cit., p. 869); «The exploration of the zone between stillness and motion, may supply us with a key to to Muybridge's fascination for the contemporary viewer. For surely he is what we make of him, and what has been made of him varies from generation to generation and context to context. I believe that for recent generation of American artists Muybridge served as a model of a way to move beyond art as self-expression toward an art that, flirting again with science, seeks to demonstrate its essential conditions. If this seems to arc back to an image of Muybridge as scientist, however, that may be an illusion. It may be what the photograph does not show, what cannot be seen, that truly constitutes the optical unconscious» (Tom Gunning, "Never Seen These Pictures Before: Muybridge in Multiplicity", cit. pp. 227-228).

<sup>105</sup> Rimandiamo nuovamente all'affermazione di Gunning secondo cui «The history of early cinema, like the history of cinema generally, has been written and theorized under the hegemony of narrative films» (Tom Gunning, "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", cit., p. 56).

<sup>106</sup> Jussi Parikka, *What is Media Archaeology?*, cit. p. 10.

<sup>107</sup> Cfr. Tom Gunning, "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator", cit.; Tom Gunning, "The Play between Still and Moving Images: Nineteenth-Century 'Philosophical Toys' and Their Discourse", cit.; Nicolas Dulac, André Gaudreault, "Il principio e la fine... Tra fenachistoscopio e cinematografo: l'emergere di una nuova serie culturale", cit. Si ricorda, sotto tale aspetto, che anche Marey e Muybridge si sono serviti rispettivamente dello zootropio e del zoopraxiscopio, dunque di dispositivi ottici basati a loro volta sul principio strutturale dell'attrazione, al fine di esibire le loro immagini cronofotografiche.

testo del 1980 *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*, Tom Gunning scrive:

This aesthetic so contrasts with prevailing turn-of-the-century norms of artistic reception – the ideals of detached contemplation – that it nearly constitutes an anti-aesthetic. The cinema of attractions stands at the antipode to the experience Michael Fried, in his discussion of eighteenth-century painting calls absorption. For Fried, the painting of Greuze and others created a new relation to the viewer through a self-contained hermetic world which makes no acknowledgement of the beholder's presence. Early cinema totally ignores this construction of the beholder. [...] Contemplative absorption is impossible here. The viewer's curiosity is aroused and fulfilled through a marked encounter, a direct stimulus, a succession of shocks<sup>108</sup>.

Generando esperienze visuali fondate essenzialmente sulla «non-continuità»<sup>109</sup>, il cinema delle attrazioni e le sperimentazioni ottiche del diciannovesimo secolo risultano in grado, ad avviso di Gunning, di contrastare il solenne ideale contemplativo con cui Michael Fried fa riferimento al concetto di fruizione artistica. Nell'esibire «stimoli diretti» e «successioni di shock», Gunning riconosce nelle pratiche visuali da lui prese in esame un potenziale anti-contemplativo e «anti-estetico» capace di sopravvivere, in seguito all'avvento dell'istituzionalizzazione del cinema, all'interno delle sperimentazioni cinematografiche e artistiche delle avanguardie. La mancanza di una «coerenza» e di una «compiutezza» in grado di consentire l'esercizio estetico dell'assorbimento contemplativo si riconduce, senza dubbio, alla presenza in queste immagini di una serie di *interruzioni* e di *tensioni*, le quali, nell'impedire lo sviluppo di una continuità narrativa ostacolano, al tempo stesso, l'ottenimento di un equilibrio formale della visione.

La costitutiva frammentarietà visuale del cinema delle attrazioni, della cronofotografia e delle altre pratiche ottiche dell'Ottocento pone così, ad avviso di Gunning, le basi per l'affermazione di una sotterranea ma potente *controstoria del*

---

<sup>108</sup> Tom Gunning, "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator", cit., p. 871.

<sup>109</sup> Cfr. Tom Gunning, "Non-Continuity, Continuity, Discontinuity: A Theory of Genres in Early Films", in Thomas Elsaesser, Adam Barker (a cura di), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, cit., pp.86-94.



*cinema*<sup>110</sup>, capace di connettere le esperienze “pre-cinematografiche” alle ricerche dell’*underground*<sup>111</sup> e di contrastare, di conseguenza, «[a] progress-oriented model of film history»<sup>112</sup>. Risulta alquanto interessante, a questo proposito, come Rosalind Krauss, a partire da assunti piuttosto analoghi, giunga a ipotizzare nell’ambito della teoria dell’arte la possibilità di rintracciare una *controstoria del modernismo*<sup>113</sup>, la cui esistenza è emblematicamente introdotta in un intervento della studiosa intitolato “The Im/Pulse to See”, presentato nel 1988 in occasione della giornata di studi *Vision and Visuality* organizzata dalla Dia Art Foundation di New York:

What I’d like to broach here is the issue of a rhythm, or beat, or pulse – a kind of throb of on/off on/off on/off – which, in itself, acts against the stability of visual space in a way that is destructive and devolutionary. For, as I hope to show, this beat has the power to decompose and dissolve the very coherence of form on which visuality may be thought to depend<sup>114</sup>.

L’assenza di continuità attraverso la quale Gunning contrappone la possibilità di un modello alternativo alla presunta coerenza storica, narrativa e formale del cinema istituzionale, diviene nel pensiero di Krauss uno strumento volto a mettere in discussione la retorica stessa alla base della «logica visualista del modernismo

---

<sup>110</sup> Cfr. Tom Gunning, “An Unseen Energy Swallows Space: The Space in Early Film and its Relation to American Avant-Garde Film”, in John L. Fell (a cura di), *Film Before Griffith*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 1983, pp. 355-366.

<sup>111</sup> «In the natural sciences there is the concept of the pseudomorph, a phenomenon that closely resembles another phenomenon – rock or plant – without truly being related. The relation of a pseudomorph to an authentic paradigm is that of a counterfit to an original: a surface deceit that conceals a number of internal differences, an attractive appearance of affinity that cloaks a basic discontinuity in genus and species. As a historian of cinema with interests in both early film and in the achievements of the American avant-garde film, I must confess that the relations I will describe between the two moments are, to some extent, pseudomorphous. The immense gulf separating the technical, economic and ideological aims of the pioneers of cinema from those of the avant-garde films made in the U.S. since the 1940s can be bridged only by the most dubious leap of faith. My conscience as a film historian finds it necessary to stress that we are dealing here not with a continuous tradition but with a relation traced over an abyss» (Ivi, p. 355).

<sup>112</sup> *Ibidem*.

<sup>113</sup> Cfr. Rosalind Krauss, *L’inconscio ottico*, cit. Risulta interessante notare come il concetto di “controstoria” teorizzato da Krauss rimandi, sotto molteplici aspetti, ad alcune delle qualità che Roland Barthes riconduce – come vedremo nel prossimo paragrafo – al concetto di “fotografico”; in particolare Krauss condivide con l’autore francese l’idea della presenza all’interno dell’immagine o dell’opera di qualcosa in grado di “pungere” lo spettatore, di agire su di esso sotto forma di shock.

<sup>114</sup> Rosalind Krauss, “The Im/Pulse to See”, in Hal Foster (a cura di), *Vision and Visuality*, New York, Seattle, Bay Press, 1988, p. 51. Questo testo è stato inoltre ripubblicato in una versione ampliata all’interno di Rosalind Krauss, *L’inconscio ottico*, cit., pp. 203-244.

dominante»<sup>115</sup>, espressa mediante la pretesa di autosufficienza, purezza e compiutezza compositiva dell'opera d'arte. Le argomentazioni esposte in questo senso dalla studiosa presentano evidenti analogie con le riflessioni di Gunning: da un lato, infatti, anche Krauss critica le posizioni moderniste di storici dell'arte come Michael Fried o Clement Greenberg<sup>116</sup>, opponendo al loro obiettivo di classificare interamente le arti visive mediante «a particular notion of the autonomy of vision»<sup>117</sup>, l'effetto intermittente del «ritmo», del «battito», della «pulsazione» – così somigliante all'effetto di shock individuato da Gunning nella cultura ottocentesca delle immagini in movimento – prodotto da una serie di lavori artistici in grado di contraddire «[the] modernist culture's ambition that each of its disciplines be rationalized by being grounded in its unique and separate domain of experience»<sup>118</sup>; dall'altro, gli esempi artistici portati dalla studiosa, tra cui il collage *Rêve d'une Petite Fille qui Voulut Entrer au Carmel* di Max Ernst (1930) e i *Rotoreliefs* (1935) di Marcel Duchamp, ovvero i dischi rotanti che assieme ad altri dispositivi costituiscono la serie *Ottica di precisione* (1920-1935), fanno ostinatamente riferimento alla cultura visuale e ai dispositivi ottici del diciannovesimo secolo – Krauss, a tale proposito, cita con chiarezza «the flickering silence of early film»<sup>119</sup>, «the beating of the zoetrope»<sup>120</sup>, «the mechanical process of creating the minute variations that can be jerked into motion by thier passage through the camera's gate or by the even cruder rifling of pages in the common flipbook»<sup>121</sup> – istituendo così, a loro volta, un'esperienza artistico-percettiva frammentaria, fondata non sulla pretesa di un “assoluto” visivo coerente e continuativo, bensì su un'alternanza irrisolvibile «between pleasure and extinction»<sup>122</sup>.

---

<sup>115</sup> Rosalind Krauss, *L'inconscio ottico*, cit. p. 19.

<sup>116</sup> Krauss, ad esempio, si riferisce alla «dimensione autocritica della pittura modernista», teorizzata da Clement Greenberg, definendola come «la sua partecipazione all'ambizione alla cultura modernista che aveva cominciato a razionalizzare ognuna delle sue discipline fondandola nella sua unica e separata sfera di esperienza, usando, per ottenere questo, il metodo specifico di questa stessa disciplina contemporaneamente per limitarla e per “ancorarla più fermamente al suo ambito di competenza”. Per la pittura questo significava evidenziare e dispiegare le condizioni della visione stessa, qual era concepita in maniera astratta. [...] Perché questo modernismo utopista insisteva sul fatto che il substrato sensoriale ora concepito come discreto, autosufficiente, autonomo – e questa stessa stratificazione – permetteva un'operazione di salvataggio, un ritirarsi sulle altezze incontaminate dallo strumentalismo del mondo del lavoro e della scienza, una riserva di caccia e dunque un modello di libertà» (Ivi, pp. 8-9).

<sup>117</sup> Rosalind Krauss, “The Im/Pulse to See”, cit., p. 51.

<sup>118</sup> Ivi, p. 52.

<sup>119</sup> Ivi, p. 60.

<sup>120</sup> Ivi, p. 67.

<sup>121</sup> *Ibidem*.

<sup>122</sup> *Ibidem*.

Il pensiero di Gunning e quello di Krauss tendono quindi a convergere sull'esigenza di contrastare, rispettivamente, le versioni dominanti della storia del cinema e della storia del modernismo artistico; in entrambi i casi, i due autori si propongono di sfidare le concezioni teleologiche e unidirezionali che appaiono orientate verso un fine unico e "necessario" – da un lato, l'istituzionalizzazione del cinema come arte della narrazione lineare, dall'altro, il purismo alla base della logica ufficiale della "visualità modernista" – opponendo a esse la possibilità di esistenza di tensioni sotterranee, di forme di ambiguità, di una «soppressa ma essenziale discontinuità»<sup>123</sup>. Se Gunning, riferendosi a tali tensioni, ha parlato di un' «energia invisibile»<sup>124</sup> in grado di stabilire un filo rosso tra la storia del primo cinema e quella del cinema d'avanguardia, Krauss è giunta a delineare l'emergenza di una controstoria dell'arte modernista esattamente attraverso il concetto di "inconscio ottico"; tale definizione, coniata da Walter Benjamin nel 1931 all'interno della sua *Piccola storia della fotografia* e ripresa poi nel 1936 ne *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*<sup>125</sup>, concerne la capacità della fotografia e del cinema di mostrare all'occhio umano ciò che gli sfugge in virtù dei suoi limiti percettivi, ma di cui esso può avvertire qualcosa grazie alla macchina fotografica o alla cinepresa.

L'impiego che faccio dell'*inconscio ottico* – scrive Krauss – così come è stato evocato nelle pagine di questo libro si riferisce a quello di Benjamin. Se è possibile dire che si presenta come isolato nel campo visivo, è perché così l'ha voluto un gruppo disparato di artisti che l'hanno "costruito" come proiezione dell'idea che la visione umana è ben lungi dal padroneggiare tutto ciò che abbraccia con lo sguardo, poiché è in conflitto con l'interno dell'organismo che essa abita<sup>126</sup>.

La non-continuità, l'intermittenza, la sospensione del movimento che contraddistinguono il funzionamento del primo cinema e delle pratiche ottiche del diciannovesimo secolo rappresentano, ad avviso di Krauss, strumenti importanti ai fini

---

<sup>123</sup> Garrett Stewart, *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis*, cit., p. 144.

<sup>124</sup> Tom Gunning, "An Unseen Energy Swallows Space: The Space in Early Film and its Relation to American Avant-Garde Film", cit.

<sup>125</sup> Walter Benjamin, "Piccola storia della fotografia", cit., p. 230; Id., "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica", in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Aura e choc*, cit., p. 42. Si rimanda, inoltre, alla nota n. 95 di questo lavoro.

<sup>126</sup> Rosalind Krauss, *L'inconscio ottico*, cit., p. 183.

sia dell'*arresto* dell'attitudine contemplativa perseguita dalla visualità modernista ufficiale, sia della riscoperta della presenza materiale del medium nella determinazione stessa dell'esperienza artistico-percettiva. È per mezzo di questi aspetti che, secondo la studiosa risulta possibile riconoscere, attraverso i lavori di una serie di artisti, il rifiuto dei dettami del modernismo *mainstream*, a vantaggio della fondazione di una storia alternativa e controcorrente rispetto a quella dominante del movimento:

The beating of the zoetrope [...] and the particular form of the pleasure connected to that rhythm, became [...] a particular resource for artistic practice. Focused simultaneously on the unconscious ground of that pleasure and on its media-form, which is to say its relation to mechanical reproduction, the artists I've been speaking of [Max Ernst, Marcel Duchamp, Alberto Giacometti] were concerned, although not all equally so, with the vehicles of mass culture<sup>127</sup>.

Come si evince chiaramente da questa citazione, Krauss condivide l'assunto benjaminiano secondo cui l'avvento della riproducibilità tecnica giungerebbe a modificare irrimediabilmente le concezioni contemplative e "spirituali" di godimento estetico, sostituendole con nuove possibilità percettive, frammentarie e "tattili", strettamente connesse alle qualità materiali del cinema e degli altri dispositivi visuali comparsi nel diciannovesimo secolo<sup>128</sup>. Se le riflessioni dell'autrice costituiscono una critica integrale e complessa alla teoria dell'arte, in grado, addirittura, di ridefinirne i contorni e i contenuti stessi<sup>129</sup>, gli aspetti del pensiero di Krauss che risultano di maggior interesse nella prospettiva del presente lavoro riguardano le modalità attraverso cui alcuni artisti hanno attuato una serie di «controstrategie»<sup>130</sup> estetiche e percettive, capaci di coinvolgere lo spettatore in termini peculiari.

I *Rotoreliefs* di Marcel Duchamp rappresentano, in tal senso, un esempio particolarmente appropriato; la loro appartenenza a una serie ironicamente denominata

---

<sup>127</sup> Rosalind Krauss, "The Im/Pulse to See", cit., p. 67.

<sup>128</sup> Cfr. Walter Benjamin, "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica", cit. Anche Tom Gunning dimostra di condividere questo assunto, in particolare quando afferma: «For Walter Benjamin, the invention of cinema was the most advanced example of the shattering of tradition caused by the appearance of mechanical reproduction» (Tom Gunning, "An Unseen Energy Swallows Space: The Space in Early Film and its Relation to American Avant-Garde Film", cit., p. 356).

<sup>129</sup> A questo proposito oltre a *L'inconscio ottico*, si rimanda anche a: Rosalind Krauss, *L'originalità dell'avanguardia e altri miti modernisti*, cit.; Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, *L'informe*, Milano, Bruno Mondadori, 2003.

<sup>130</sup> Eivind Røssaak, *The Still/Moving Image: Cinema and the Arts*, cit., p. 99.

*Ottica di precisione* fornisce, infatti, una versione in chiave dadaista del concetto di inconscio ottico. Ponendosi apparentemente come semplici spirali rotanti, i dischi che costituiscono i *Rotoreliefs* evocano uno spettacolo ambiguo che, se da una parte richiama le immagini prodotte da un dispositivo ottocentesco come il cromatoscopio oppure l'effetto *flicker* delle prime proiezioni cinematografiche, dall'altra induce «una lettura sessuale assolutamente esplicita [...] la trasformazione dell'inanimato e del meccanico in qualcosa di animato e di sessuale [...] provocata dalla sensazione dello spettatore che un occhio lo stia spiando alle sue spalle»<sup>131</sup>. La strategia messa in atto da Duchamp per mezzo dei *Rotoreliefs* sovverte inevitabilmente l'ideale di purismo perseguito dalla visualità modernista ufficiale, giungendo a frammentare l'opera d'arte intesa come “intero” in un «oggetto parziale»<sup>132</sup> sospeso e ambivalente, capace di dislocare la percezione dello spettatore in due posizioni simultanee:

One is the imaginary identification or closure with the illusion [...]. The second position is a connection to the optical machine in question, an insistent reminder of its presence, of its mechanism, of its form of constituting piecemeal the only seemingly unified spectacle. This double effect, of both having the experience and watching oneself have it from outside, characterized the late nineteenth-century fascination with the spectacle in which there was produced a sense of being captured not so much by the visual itself as by what one could call the *visuality-effect*<sup>133</sup>.

L'inconscio ottico, per come è rivelato nei dischi rotanti di Duchamp, diviene dunque strumentale nello stabilire una condizione dell'opera d'arte, dei suoi processi produttivi e ricettivi, profondamente mutata dall'avvento della riproducibilità tecnica. L'operazione dei *Rotoreliefs* stravolge, sotto tale aspetto, il «“significato pieno”»<sup>134</sup> del lavoro artistico invocato dal modernismo dominante, reimpiantando l'opera «nel reale fin troppo reale»<sup>135</sup>, giungendo cioè, in altre parole, a contrastare la presunta integrità del “fatto estetico” e del “visuale” attraverso una nuova consapevolezza della fisicità dello spettatore e della materialità del medium. L'assorbimento estetico, la pretesa di cogliere l'opera d'arte come totalità vengono quindi sostituite, ad avviso di Krauss,

---

<sup>131</sup> Rosalind Krauss, *L'inconscio ottico*, cit., pp. 96, 99.

<sup>132</sup> Ivi, p. 96.

<sup>133</sup> Rosalind Krauss, “The Im/Pulse to See”, cit., p. 58.

<sup>134</sup> Rosalind Krauss, *L'inconscio ottico*, cit., p. 100.

<sup>135</sup> *Ibidem*.

dalla «più esplicita delle immagini dialettiche»<sup>136</sup>, vale a dire da un'immagine attraversata da discontinuità e intermittenze che, per citare ancora una volta Walter Benjamin, «appare là, dove il pensiero si arresta in una costellazione satura di tensioni»<sup>137</sup>. I *Rotoreliefs*, in questa prospettiva, per mezzo del loro carattere “tensivo”, non risultano finalizzati al compimento di un'unità organica e continua ma si pongono, al contrario, come espressioni di ciò che nella logica del modernismo *mainstream* «deve essere evitato»<sup>138</sup>, rimanendo dunque escluso, ponendosi come inessenziale e meramente fattuale.

I *Rototilievi* ruotano verticalmente e orizzontalmente intorno a Duchamp in piedi, sorridente come una venditrice. I dischi dai colori vivi – rosso, verde, blu – celebrano attivamente le immagini dell'industria: i volani, le viti, le eliche. Ma allora sorge inesorabilmente la sensazione di un desiderio arcaico, infantile, che crea, anche se per poco, uno spazio di resistenza alla razionalizzazione. È lo spazio temporale, carnale, di ciò che propongo come versione duchampiana dell'inconscio ottico<sup>139</sup>.

La possibilità di esistenza di una controstoria dell'arte modernista presuppone, dunque, una serie di controstrategie volte a produrre lavori artistici non più caratterizzati dalla ricerca della coerenza percettiva e della compiutezza formale, bensì dal perseguimento di un'estetica della frammentazione definita sia dalla presenza nell'opera di un potenziale tensivo irrisolvibile, sia dalla necessità di rifondare la stessa esperienza artistica a partire dalla fisicità dei suoi elementi costitutivi.

Se, da un lato, la «trasformazione dell'inanimato in qualcosa di animato»<sup>140</sup>, prodotta da opere come i *Rotoreliefs*, concretizza il passaggio da una forma contemplativa a una forma *attrattiva* di ricezione artistica – lo shock visuale che ne consegue presenta, infatti, un'evidente analogia con lo shock generato nello spettatore ottocentesco dall'improvvisa messa in moto dell'immagine all'avvio del proiettore o dei dispositivi ottici – dall'altro, questa trasformazione costituisce un modello di pensiero teso a determinare un'idea di arte non più autoriflessiva e “trascendente”, ma disposta,

---

<sup>136</sup> *Ibidem*.

<sup>137</sup> Walter Benjamin, “N. Teoria della conoscenza, teoria del progresso”, in *Parigi, capitale del XIX secolo: i “passages” di Parigi*, Torino, Einaudi, 1986, p. 617; il corsivo è mio.

<sup>138</sup> Rosalind Krauss, *L'inconscio ottico*, cit., p. 100.

<sup>139</sup> *Ivi*, p. 143.

<sup>140</sup> *Ivi*, p. 99.

al contrario, a misurarsi con le opportunità offerte dalla riproducibilità tecnica e, in generale, dalla producibilità tecnologica. Il concetto di inconscio ottico, sotto tale aspetto, ci aiuta a comprendere come, a partire dal diciannovesimo secolo, l'incontro tra pratica artistica, tecnica e scienza non dia luogo semplicemente a una connessione "acritica" tra questi ambiti ma concorra, piuttosto, a ridefinire gli stessi criteri soggiacenti all'atto della visione. A questo proposito, Valentina De Angelis ha scritto:

L'inconscio ottico è rivelato in modo quasi meccanico, grazie a un'invenzione tecnica, ma diviene un correlato materiale e oggettivo, la prova che le forme della mente, anche le più improbabili, in qualche modo nelle cose esistono. [...] L'inconscio ottico smaschera l'idea della tecnica fine a se stessa, così come annulla qualsiasi impressione magica dell'oggetto. I segni rivelano connessioni profonde, che superano le differenze tra espressione verbale e non verbale; la trasformazione è primaria, aggredisce il pensiero in una zona essenziale e riflette una *logica senza determinazioni*, che precede la parola e l'immagine. Anche per questo l'arte nata dall'innovazione tecnica sviluppa modalità espressive che non possono essere assimilate alla funzione contemplativa di una certa arte del passato<sup>141</sup>.

Nel riferirsi soprattutto agli esperimenti cronofotografici di Muybridge, Tom Gunning ha individuato nell'esplorazione dello spazio tensivo tra il movimento e l'immobilità dell'immagine la possibilità di attuare una serie di interventi cinematografici e artistici finalizzati, ancora una volta, a operare sul concetto di inconscio ottico<sup>142</sup>. Cineasti come Hollis Frampton, Tony Conrad, Ernie Gehr – associati, generalmente, a ciò che P. Adams Sitney ha denominato *structural film*, ovvero un movimento cinematografico d'avanguardia sorto negli anni Sessanta<sup>143</sup> – hanno realizzato operazioni filmiche tese a smantellare il movimento lineare e continuo perseguito dal cinema istituzionale narrativo per trasformarlo, nuovamente, «nel ritmo sincopato di una pulsazione o di un battito»<sup>144</sup>:

---

<sup>141</sup> Valentina De Angelis, *Arte e linguaggio nell'era elettronica*, Milano, Bruno Mondadori, 2000, pp. 129-130.

<sup>142</sup> Si rimanda alla nota n. 104 di questo lavoro.

<sup>143</sup> P. Adams Sitney, *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943-2000*, New York, Oxford University Press, 2002, pp. 347-370.

<sup>144</sup> Rosalind Krauss, *L'informe*, cit., p. 133.

La tradizione del “*flicker film*” – scrive Rosalind Krauss riferendosi, in particolare, a una tipologia di film strutturale – [si riferisce a] un genere caratterizzato da una rapida alternanza di fotogrammi bianchi e neri che rimandano al tempo stesso all’idioma del “cinema astratto” e, ancora prima, agli inizi del cinematografo, quando la sua tecnologia ancora primitiva faceva saltare [*flicker*] o tremolare le immagini. [...] Queste opere rivelavano le conseguenze formali dei movimenti della cinepresa, dell’inquadratura, del montaggio ecc., a un pubblico di conoscitori ogni giorno più numerosi. È in questo contesto che apparve, negli anni sessanta, un movimento talvolta chiamato “cinema strutturalista” a causa della sua preoccupazione marcata di ridurre l’esperienza del cinema alle componenti essenziali del suo supporto materiale e fenomenologico: si trattava in effetti di rendere palpabile lo schermo stesso su cui era proiettata l’immagine, ovvero di rendere visibile il fotogramma in quanto supporto fisico [...]. Lungi dall’essere una regressione dal film astratto al realismo, l’operazione strutturale del *flicker* consiste nello smantellare la stabilità dell’immagine come tale (tagliando corto con l’illusione filmica per far prendere coscienza allo spettatore di ciò che sta facendo: veder passare dei fotogrammi attraverso l’apertura di un proiettore). Si tratta di un’aggressione contro la Gestalt, di un’operazione violenta che può a sua volta essere reinvestita da un fascio di correlazioni corporee, che procedono dal sesso o dallo smembramento<sup>145</sup>.

Ideatori, a loro volta, di molteplici “controstrategie” tese a mettere in discussione le logiche alla base dell’affermazione del cinema *mainstream*, i cineasti ascrivibili allo *structural film* hanno sovente impiegato, nella loro produzione filmica, procedimenti come il *flicker*, il *loop*, il lavoro sul singolo *still frame* o sul singolo *shot*<sup>146</sup>, vale a dire forme di manipolazione dell’immagine le cui origini sono riconducibili al primo cinema e alle pratiche ottiche del diciannovesimo secolo<sup>147</sup>. Segnatamente, nell’inserire tali

---

<sup>145</sup> Ivi, pp. 137-138.

<sup>146</sup> «The structural film insists on its shape, and what content it has is minimal and subsidiary to the outline. Four characteristics of the structural film are its fixed camera position (fixed frame from the viewer’s perspective), the flicker effect, loop printing, and rephotography off the screen. Very seldom will one find all four characteristics in a single film, and there are structural films which modify these usual elements» (P. Adams Sitney, *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943-2000*, cit., p. 348).

<sup>147</sup> «Comparing early film to recent films of the American avant-garde frees the early works from the ghetto of primitive babbling to which the progress-oriented model of film history has assigned them. If we cease to see early films simply as failed or awkward approximations of a later style, we begin to see them as possessing a style and logic of their own. In many respects this style [...] is different from that of later commercial film. Although this “difference” is not the same “difference” by which the American avant-garde separates itself from commercial film, a comparison is illuminating. I must add that the impetus for the comparison comes partly from avant-garde filmmakers themselves, from artists such as



procedimenti all'interno di operazioni cinematografiche critiche e sperimentali all'interno delle quali i cineasti perseguono un affrancamento dal contenuto rappresentativo delle immagini<sup>148</sup>, lo *structural film* ha inteso esibire allo spettatore la presenza fisica e intermittente del singolo fotogramma durante la visione della pellicola. In questa prospettiva, in contrapposizione alle ragioni connesse alla continuità narrativa che hanno contraddistinto lo sviluppo del cinema istituzionale, lo *structural film* risulta finalizzato a dirigere la consapevolezza dello spettatore verso la realtà materiale – e al tempo stesso paradossale – del dispositivo cinematografico, che consiste nel produrre movimento a partire da singole unità immobili, ovvero i fotogrammi<sup>149</sup>.

Analogamente alle operazioni dell'avanguardia artistica prese in esame da Rosalind Krauss, lo *structural film* mira ad arrestare la «buona forma»<sup>150</sup> del cinema ufficiale – ovvero la continuità, la coerenza e la causalità in grado di garantire l'assorbimento narrativo dello spettatore – al fine di rivelare le condizioni materiali ed essenziali alla base dell'esperienza cinematografica. Lungi dal voler realizzare una mera accordanza tra il film e le sue qualità tecniche, l'interesse verso la materialità del supporto cinematografico da parte dello *structural film* è concepito nuovamente nei

---

Ken Jacobs, Ernie Gehr, Hollis Frampton, and others who have directly included elements from early films in their own work» (Tom Gunning, "An Unseen Energy Swallows Space: The Space in Early Film and its Relation to American Avant-Garde Film", cit., pp. 355-356).

<sup>148</sup> «There is this representational "reality" one is aiming the camera at. This remains true even if for example the representational content is pared down to the filmstrip itself being pulled through the printer. In fact this isn't necessarily a paring down at all. The Structural/Materialist film must minimize the content in its overpowering, imagistically seductive sense, in an attempt to get through this miasmic area of "experience" and proceed with film as film. Devices such as loops or seeming loops, as well as a whole series of technical possibilities, can, carefully constructed to operate in the correct manner, serve to veer the point of contact with the film past internal content. The content thus serves as a function upon which, time and time again, a film-maker works to bring forth the filmic event» (Peter Gidal, *Structural Film Anthology*, London, British Film Institute, 1978, p. 2).

<sup>149</sup> Si fa qui inevitabilmente riferimento alle riflessioni sul rapporto tra immobilità e movimento formulate da Jean-Louis Baudry nell'ambito dell'*Apparatus theory* degli anni Settanta. Tali riflessioni hanno senza dubbio influenzato la produzione filmica dello *structural film*. Ad avviso di Baudry, il movimento cinematografico costituisce un "effetto ideologico prodotto dall'apparato cinematografico", teso a sopprimere l'elemento di base del cinema, vale a dire il fotogramma, al fine di produrre l'illusione "industriale" della continuità narrativa; sotto tale aspetto, ogni azione filmica di arresto e decostruzione del movimento assume una connotazione critica volta a smascherare l'ideologia coercitiva del cinema istituzionale. «The projection operation (projector and screen) restore continuity of movement and the temporal dimension to the sequence of static images. The relation between the individual frames and the projection would resemble the relation between points and a curve in geometry. But it is precisely this relation and the restoration of continuity to discontinuous elements which poses a problem. The meaning effect produced does not depend only on the content of the images but also on the material procedures by which an illusion of continuity, dependent on the persistence of vision, is restored from discontinuous elements» (Jean-Louis Baudry, "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus", *Film Quarterly*, Vol. 28, No. 2, Winter, 1974-1975, p. 42).

<sup>150</sup> Rosalind Krauss, *L'informe*, cit., p. 135.

termini di una ridefinizione dei criteri soggiacenti alla visione filmica. L'inconscio ottico, sotto questo aspetto, collocandosi *prima e oltre* l'organizzazione formale e semantica del film, risulta capace di rivelare le "energie" profonde e contraddittorie che attraversano l'immagine cinematografica, svelando l'esistenza di una tensione dialettica tra la continuità del movimento filmico e la discontinuità del singolo *still frame*.

L'avanguardia «strutturale/materialista»<sup>151</sup> opera in questa direzione ricorrendo a molteplici soluzioni. Ad esempio *The Flicker* (Tony Conrad, 1966), come scrive Garrett Stewart,

drives cinema back into the crevices of film, and even beyond to the *prephotographic* alternation of frames (with the film's instantaneous toggling between lit and black rectangles as its exclusive – and exclusionary – visual matter), it may also seem to figure the latent noncontinuity of other image systems, including human cognition<sup>152</sup>.

Considerato da Scott MacDonald «a major contribution to critical cinema»<sup>153</sup>, *The Flicker* costituisce una vera e propria *esperienza* percettiva «viscerale e coinvolgente»<sup>154</sup>, tesa a interrompere la continuità convenzionale della fruizione cinematografica attraverso lo scardinamento delle modalità di ricezione "standard" del film. La pellicola di Tony Conrad è composta interamente da fotogrammi bianchi e neri i quali, mediante l'alternanza di differenti *pattern* e frequenze, producono nello spettatore la percezione di colori ed effetti visivi definiti dal cineasta come «semi-allucinatori e ipnotici»<sup>155</sup>. Nell'investigare lo spazio interstiziale tra l'immobilità dello *still frame* e il movimento del film, *The Flicker* sembra finalizzato a rivelare la «logica senza determinazioni»<sup>156</sup> soggiacente al funzionamento del medium cinematografico: «I've always thought of *The Flicker* – afferma Tony Conrad – as a [...] *space* that you can enter [...] and go floating off into some weird dimension, and then come back. [...]

---

<sup>151</sup> Garrett Stewart, *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis*, cit., p. 29.

<sup>152</sup> Ivi, pp. 29-30.

<sup>153</sup> Scott MacDonald, *A Critical Cinema 5: Interviews with Independent Filmmakers*, Berkeley, Los Angeles, London, University of California Press, 2006, p. 55.

<sup>154</sup> Ivi, p. 56.

<sup>155</sup> Tony Conrad in Robert Russett, Cecile Starr (a cura di), *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*, New York, Van Nostrand Reinhold, 1976, p. 152.

<sup>156</sup> Si rimanda alla citazione di Valentina De Angelis relativa al concetto di inconscio ottico riportata alla pagina n. 42 del presente lavoro.

I wanted to exhibit the *power* of the medium»<sup>157</sup>. Oltre a rimandare a ciò che Sitney ha definito il principale «assioma» dello *structural film*, vale a dire «cinema as potential»<sup>158</sup>, il “potere” a cui fa riferimento Conrad richiama, inevitabilmente, anche la concezione di Gunning relativa a «the *potential* of a medium (and the accompanying fantasy of rescuing the cinema from its enslavement to alien and passé forms)»<sup>159</sup>; l’esperienza filmica connessa a *The Flicker* è intesa dunque, ancora una volta, in termini *attrattivi*, come serie di shock visuali e come spinta intermittente costruita a partire dalla discontinuità costitutiva dei singoli fotogrammi.

Se *The Flicker* intende sfidare i meccanismi percettivi alla base della visione cinematografica rivelando le condizioni materiali del film attraverso l’alternanza di fotogrammi bianchi e neri, *Serene Velocity* (Ernie Gehr, 1970) compie un’operazione analoga impiegando, però, una serie di fotogrammi che mostrano le immagini del corridoio di un edificio universitario. Nell’esibire immagini “foto-imprese” all’interno delle quali viene reinserito parzialmente l’elemento della rappresentazione, *Serene Velocity* introduce una fenomenologia dell’immagine fotochimica in grado di mettere in discussione le forme e le convenzioni con cui, solitamente, veniamo a conoscenza della realtà; in tale prospettiva, l’azione dell’inconscio ottico appare nei termini di una negazione del principio della fotografia come “prova”, aprendo alla possibilità di investigare l’immagine filmica e l’immagine fotografica come configurazioni di “qualcos’altro” rispetto al reale<sup>160</sup>.

Scott MacDonald presenta la pellicola di Ernie Gehr con le seguenti parole:

*Serene Velocity* creates an experience that is rigorously simple (even minimal), but visually fascinating and conceptually fertile. The film’s simple structure combines elements of Muybridge and the Lumières [...]. Basically, all the viewer sees, for twenty-three minutes is a single, bare, institutional hallway [...] filmed by a stationary camera. While the view of the hallway is continuous, however, it is far from uninterrupted. [...] Having positioned his camera to look down the hallway, Gehr filmed the space four frames at a time, beginning midway along the focal range of his

<sup>157</sup> Tony Conrad in Scott MacDonald, *A Critical Cinema 5: Interviews with Independent Filmmakers*, cit., p. 67.

<sup>158</sup> P. Adams Sitney, “Structural Film”, in Id. (a cura di), *Film Culture Reader*, New York, Cooper Square Press, 2000, p. 332.

<sup>159</sup> Tom Gunning, “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”, cit., p. 56.

<sup>160</sup> Cfr. Karen Beckman, Jean Ma, “Introduction”, cit., p. 15.

zoom lens and adjusting the zoom first in one direction, then in the opposite direction from the lens's midpoint, in equal and progressing increments, until he had filmed the space from virtually every positions between the midpoint and the two lens's focal range. The resulting film is serial, gridlike, both graphically (the hallway is all squares and rectangles within squares) and temporally (the film maintains its pulsating four-frame beat throughout); it allows the viewer to study the way in which Gehr's procedure transforms the space and the viewer's experience<sup>161</sup>.

Attraverso il ricorso a una struttura seriale che MacDonald non esita a definire "a griglia", *Serene Velocity* trasforma le immagini del corridoio di un'università in una successione di pulsazioni visuali, giungendo a massimizzare, per citare le parole del cineasta, «the tension between representation and abstraction, as well as the potentials I began to sense regarding the intervals between frames»<sup>162</sup>. La trasformazione di un comune spazio quotidiano in uno spazio indefinito e ipnotico procede, all'interno del film, attraverso una serie sempre crescente di shock ottici<sup>163</sup>: Gehr scatta quattro fotogrammi per volta allargando e restringendo incessantemente lo zoom, mostrandoci così, virtualmente, lo spazio da differenti punti di vista. Come scrive Garrett Stewart, il film ci pone di fronte a «its closed-circuit loop of discrepant focal lengths [...] carried, of course, by discontinuous batches of photogrammatic frames in rapid exchange and superimposition on the strip»<sup>164</sup>: la pellicola di Gehr introduce agli occhi dello spettatore un movimento "di altro ordine" rispetto al movimento lineare del cinema istituzionale, stabilendo un processo di decostruzione della visione a cui corrisponde, inevitabilmente, la "visibilità" dell'apparato e dei suoi elementi costitutivi.

Il riscontro da parte di Scott MacDonald dell'impiego in *Serene Velocity* di elementi provenienti sia dal cinema dei Lumière, sia dagli esperimenti cronofotografici di Muybridge sembra, di fatto, rafforzare l'idea di un'assunzione da parte dell'avanguardia cinematografica di una prospettiva alternativa e "controstorica", all'interno della quale la messa in discussione della continuità perseguita dal cinema *mainstream* avviene, emblematicamente, attraverso azioni di arresto e frammentazione

---

<sup>161</sup> Scott MacDonald, *Avant-Garde Film: Motion Studies*, New York, Cambridge University Press, 1993, pp. 39-40.

<sup>162</sup> Ernie Gehr in Scott MacDonald, *A Critical Cinema 5: Interviews with Independent Filmmakers*, cit., pp. 374-375.

<sup>163</sup> P. Adams Sitney, *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943-2000*, cit., p. 401.

<sup>164</sup> Garrett Stewart, *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis*, cit., p. 30.

del movimento. In particolare, l'individuazione di una struttura a griglia nel film di Gehr impone una serie di riflessioni che, anche mediante l'osservazione di altri esempi filmici riconducibili allo *structural film*, giunge a collocare la cronofotografia come paradigma operativo essenziale per l'avanguardia degli anni Sessanta e Settanta. Segnatamente, in virtù della sua posizione intermedia tra l'immobilità della fotografia e il movimento del cinema, il modello cronofotografico consente non solo la messa in atto di operazioni volte a reintrodurre la presenza del fotogramma all'interno del film ma, attraverso la sua implicita discontinuità, risulta in grado di stimolare un approccio all'immagine strettamente *seriale*, capace di ripensare il movimento filmico per mezzo di concetti come "ripetizione" e "accumulo".

Come abbiamo visto nel precedente paragrafo, l'artista e cineasta americano Hollis Frampton ha ampiamente discusso le potenzialità "disarticolatorie" e "interstiziali" delle immagini che compongono lo studio *Animal Locomotion* di Muybridge. Frampton riconosce nell'opera del cronofotografo anglo-americano la possibilità di modellare nozioni come serie, sequenza, istante e durata attraverso la coesistenza dialettica, all'interno dell'immagine, del movimento e dell'immobilità. Assieme agli altri cineasti appartenenti allo *structural film* e, in generale, agli artisti dell'avanguardia a essi coevi, Frampton condivide la necessità di problematizzare la natura del movimento e del tempo concepita nei termini di un *continuum* ininterrotto e irreversibile. Il metodo cronofotografico di Muybridge è inteso, sotto questo aspetto, come un paradigma di "decomposizione" e di discontinuità, come un modello attraverso il quale poter riconsiderare le modalità di rappresentazione del movimento in relazione al concetto di staticità:

It is remarkable – scrive Frampton nel suo saggio su Muybridge – that cinema depends from a philosophical fiction that we have from the paradoxes of Zeno, and that informs the infinitesimal calculus of Newton: namely, that is possible to view the indivisible flow of time as if it were composed of an infinite succession of discrete and perfectly static instants<sup>165</sup>.

Frampton individua nelle immagini dell'autore di *Animal Locomotion* l'opportunità di ripensare il discorso del movimento e il discorso dell'immobilità

---

<sup>165</sup> Hollis Frampton, "Eadweard Muybridge: Fragments of a Tesseract", cit., p. 74.

reintroducendo il concetto di sequenza nella fotografia e lo *still frame* all'interno del film<sup>166</sup>. L'artista, infatti, giungerà da un lato, a dissezionare il concetto di movimento attraverso un impiego sequenziale dell'immagine fotografica<sup>167</sup>, dall'altro, realizzerà film, tra cui ad esempio *Zorns Lemma* (1970), concepiti come «a way of handling stills»<sup>168</sup>.

A eccezione della parte iniziale e finale del film, *Zorns Lemma* è costituito da una successione di inquadrature fisse, prive di sonoro e della durata di un secondo, in ognuna delle quali è mostrata una parola estrapolata da un'insegna, da una pubblicità o da un manifesto situati in uno spazio urbano. Pensato inizialmente come un lavoro realizzato mediante l'impiego di immagini fotografiche, il film di Frampton rappresenta in modo emblematico un'opera "intermedia" tra il cinema e la fotografia: all'interno della pellicola, il retaggio delle sperimentazioni di Muybridge diviene un'occasione per ipotizzare l'idea secondo cui «there is nothing in the structural logic of the cinema film strip that precludes sequestering any single image. A still photograph is simply an isolated frame taken out of the infinite cinema»<sup>169</sup>. La possibilità di arrestare il movimento cinematografico e di reintrodurre nel film la presenza del fotogramma pongono *Zorns Lemma* come una pellicola che, attraverso uno svolgimento ripetitivo e cumulativo, risulta in grado di mettere in discussione le concezioni stesse alla base della fruizione "convenzionale" del film, vale a dire lo sviluppo narrativo, la progressione lineare, l'idea di una conclusione o di una risoluzione finale.

La riconfigurazione spazio-temporale dell'immagine, la discontinuità del movimento e la decentralizzazione della visione che contraddistinguono le operazioni dello *structural film* costituiscono dunque, nell'ambito dell'avanguardia, procedimenti capaci di dimostrare l'esistenza di una "controstoria" del cinema: in questa prospettiva, l'adozione di un paradigma cronofotografico o di un modello "attrattivo" permettono una nuova considerazione degli aspetti "infrapercettivi" situati tra il movimento e l'immobilità dell'immagine. Ponendosi, secondo Gunning, come una possibilità di investigazione dell'inconscio ottico, «the exploration of the zone between stillness and

---

<sup>166</sup> Cfr. Olivier Lugon, Laurent Guido, "Sequencing, Looping", cit., p. 319.

<sup>167</sup> Si pensi, ad esempio, alle sequenze di immagini fotografiche che compongono lo studio *Vegetable Locomotion* (1975), ironico omaggio ad *Animal Locomotion* di Muybridge.

<sup>168</sup> Peter Gidal, "Interview with Hollis Frampton", *October* 32, Spring 1985, p. 93.

<sup>169</sup> Hollis Frampton, "For a Metahistory of Film: Commonplace Notes and Hypotheses", cit., p. 111.

motion»<sup>170</sup> conduce, in tal senso, a una ridefinizione dei criteri soggiacenti all'atto della visione, così come a una rilettura del rapporto storico-dialettico tra il cinema e la fotografia.

#### **1.4 Dal “fotografico” al “senso ottuso”: *Empire* di Andy Warhol, *Untitled Film Stills* di Cindy Sherman**

Il caso dello *structural film* consente di considerare il movimento filmico in relazione alle possibilità connesse all'immobilità dell'immagine. La reintroduzione diretta del fotogramma all'interno dei film strutturali opera, sotto tale aspetto, un'interruzione della progressione e della continuità del movimento capace di causare un effetto duplice e, per certi versi, paradossale: se da un lato, infatti, la discontinuità e l'arresto del movimento implicano, come abbiamo visto, una rivalutazione delle condizioni materiali e costitutive alla base del funzionamento del cinema, dall'altro la centralità dell'immagine fissa rende percepibili, soprattutto attraverso film come *Zorns Lemma*, una serie di aspetti inevitabilmente riconducibili all'ambito del “fotografico”. Se il cinema può essere pensato come implicitamente “fotografico” in virtù della condivisione con la fotografia di una comune modalità di registrazione delle immagini, la presenza dello *still frame* in alcune pellicole strutturali richiede di riflettere sulla possibilità di esistenza nel film di qualità fotografiche “altre” rispetto a quelle puramente mimetiche e referenziali.

Il cinema e le operazioni artistiche riferibili alle avanguardie hanno sovente sperimentato il superamento dei confini precostituiti tra un medium e l'altro, allo scopo di proporre esperienze percettive fondate non tanto su nozioni come compiutezza o coerenza quanto, piuttosto, sulla presenza “tattile” di tensioni volte a creare un attrito generativo tra differenti linguaggi e istanze estetiche. Andy Warhol in tal senso, riconosciuto da P. Adams Sitney come il principale precursore dello *structural film* – nonostante la produzione filmica dell'artista risulti del tutto peculiare rispetto a quella degli altri cineasti riferibili alla medesima “etichetta”, a causa, in particolare, della

---

<sup>170</sup> Tom Gunning, “Never Seen These Pictures Before: Muybridge in Multiplicity”, cit., p. 227.

presenza nelle immagini filmiche di Warhol di contenuti fortemente rappresentativi<sup>171</sup> – si inserisce nell’ambito della sperimentazione cinematografica degli anni Sessanta in modo emblematico:

The major precursor of structural film was not Brakhage, or Kubelka, or Breer. He was Andy Warhol. Warhol came to the avant-garde cinema in a way no one else had. He was at the height of his success in the most lucrative of American arts – painting. He was a fully developed artist in one medium, and he entered another, not as dabbler, but with a total commitment<sup>172</sup>.

Il passaggio di Warhol, evidenziato da Sitney, dal medium pittorico al medium cinematografico non avviene, evidentemente, in termini netti e definitivi: all’interno dei film realizzati dall’artista restano infatti costantemente percepibili elementi provenienti da altri media e forme espressive, tra cui la pittura ma, soprattutto, la fotografia. In tale prospettiva, gli esperimenti cinematografici di Warhol, contraddistinti da soluzioni come la camera fissa, le riprese frontali, l’arresto sul fotogramma, appaiono pervasi da un’incessante tensione interna, rispetto alla quale la staticità fotografica delle immagini incontra in maniera irrisolvibile il movimento del film<sup>173</sup>. Una pellicola come *Empire* (1964) risulta, sotto questo aspetto, particolarmente interessante: se in film di poco precedenti, tra cui *Sleep* (1963) e *Blow Job* (1964), Warhol aveva inscritto nello spazio del *frame* il corpo e la figura umana cogliendone le gestualità minime e i movimenti più impercettibili, all’interno di *Empire* il cineasta circonda nello spazio dell’inquadratura l’immagine dell’Empire State Building, dunque di un “soggetto” di per sé già assolutamente statico. Warhol posiziona al quarantaquattresimo piano del Time & Life

---

<sup>171</sup> «We find sources of the three prevailing characteristics of the structural cinema in the immediate history of the avant-garde film. Andy Warhol made famous the fixed frame with his first film, *Sleep*, in which a half dozen shots are seen for over six hours. His films made a little later cling even more fiercely to the single unbudging perspective: *Eat*, forty-five minutes of eating of a mushroom. *Harlot*, an eighty-minute tableau vivant with offscreen commentary. *Beauty # 2*, a bed scene with on and off screen speakers for ninety minutes. For this, Warhol is one of the two major inspirations of the structuralists (he even used loop printing in *Sleep*, although Bruce Conner had done so more outrageously in *Report* a few months earlier). Yet Warhol, as a pop artist, is spiritually at the opposite pole from the structuralists. His fixed camera was at first an outrage, later an irony, until his content became too compelling and he abandoned the fixed image for a kind of in-the-camera editing» (P. Adams Sitney, “Structural Film”, in Wheeler Winston Dixon, Gwendolyn Audrey Foster [a cura di], *Experimental Cinema: the Film Reader*, New York, Routledge, 2002, p. 228).

<sup>172</sup> P. Adams Sitney, *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943-2000*, cit., p. 349.

<sup>173</sup> Cfr. Vera Dika, *The (Moving) Pictures Generation: The Cinematic Impulse in Downtown New York Art and Film*, New York, Palgrave Macmillan, 2012, p. 26.



Building una cinepresa 16 mm, decidendo – come del resto per gli altri due film citati più sopra – di non utilizzare il sonoro e di riprendere in bianco e nero; la pellicola, inoltre, nonostante sia stata girata a ventiquattro fotogrammi al secondo, è proiettata alla velocità di sedici fotogrammi al secondo<sup>174</sup> allo scopo di mostrare in *slow-motion*, per una durata complessiva di 485 minuti, l'immagine di un oggetto immobile. Le riprese di *Empire*, iniziate all'ora del tramonto, mostrano il grattacielo newyorkese avvolto dallo sfarfallio delle luci della sera, la sua immagine "imperturbabile" e le modificazioni dell'ambiente circostante, minime e talvolta infinitesimali. Come afferma Vera Dika, «Warhol had thus provided a transformation across mediums, giving us a moving picture of a still object»<sup>175</sup>; la studiosa, oltre a ciò, fa notare come all'interno di *Empire* l'eventuale presenza di un'immagine azione<sup>176</sup> sia riducibile a un singolo oggetto, a un'immagine statica che, nonostante tutto, risulta in grado di esibire un movimento nel tempo:

Movement, however, has not been eradicated from the film. Instead, the action is micro-movements: the movement of the film grain itself, and its surface imperfections, now in a "dance" made more apparent by the slow-motion projection of the image. The future that unravels before us and the movement that makes change visible are made manifest. *Empire*, in all its seemingly static specificity, told me much about the nature of all film. [...] Warhol has cinematized art. He merged with the conditions of still photography, and ironically of portrait painting, those of the cinema, that is of movement and time, and of film institutional practices as well. It must be stressed, however, that this is not a stable alliance, or a simple transposition, but a constant tension among internal elements<sup>177</sup>.

---

<sup>174</sup> Warhol impiegò questa soluzione anche per la realizzazione di altre pellicole mute. Come scrive Sitney: «Warhol broke the most severe theoretical taboo when he made films that challenged the viewer's emptiness or sameness. He even insisted that each silent film be shown at 16 frames per second although it was shot at 24. The duration of his films was one of slightly slowed motion. The great challenge, then, of the structural film became how to orchestrate duration; how to permit the wandering attention that triggered ontological awareness while watching Warhol films and at the same time guide that awareness to a goal» (P. Adams Sitney, *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943-2000*, cit., pp. 351-352).

<sup>175</sup> Vera Dika, *The (Moving) Pictures Generation: The Cinematic Impulse in Downtown New York Art and Film*, cit., p. 26.

<sup>176</sup> Riferita da Gilles Deleuze soprattutto al cinema classico, l'immagine-azione riguarda la trasformazione che gli elementi del reale subiscono durante la narrazione. Si veda: Gilles Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema I*, Milano, Ubulibri, 2010.

<sup>177</sup> Vera Dika, *The (Moving) Pictures Generation: The Cinematic Impulse in Downtown New York Art and Film*, cit., p. 29.

Nonostante le riflessioni di Dika si concentrino, in particolar modo, sul movimento peculiare che contraddistingue una pellicola come *Empire*, l'aspetto del film che risulta, a nostro avviso, di maggiore interesse consiste nell'individuazione da parte dell'autrice di una tensione costante all'interno delle immagini capace, di fatto, di coinvolgere elementi "immobili" e "mobili". Warhol, in tale prospettiva, mette in gioco un'operazione estremamente complessa, un processo di "mostrazione" dell'immagine che consente allo spettatore di sperimentare una discontinua esperienza di transizione da una forma mediale all'altra, dalla fotografia al cinema e viceversa. La pellicola sospende e tralascia un'idea "convenzionale" di movimento cinematografico per concentrarsi, invece, sull'immobilità intesa come risorsa estetica del film. Ciò che vediamo all'interno di *Empire* è probabilmente il risultato di un'oscillazione estrema tra il movimento e l'immobilità dell'immagine, tra la percezione del movimento filmico e la sensazione, al tempo stesso, di poter osservare le qualità statiche della fotografia. Il film, in tal senso, sembra collocarsi irrimediabilmente in uno spazio dialettico tra l'immagine filmica e l'immagine fotografica, in una zona *in between* attraverso cui lo spettatore subisce una serie di sollecitazioni percettive discontinue e variabili.

*Empire* si pone come una sorta di struttura aperta all'interno della quale si incontrano diverse tensioni estetiche e mediali; il film esibisce una serie di proprietà connesse al "fotografico" capaci di produrre un coefficiente straniante, un potenziale in grado di generare un'esperienza cinematografica "di altro ordine". A tale proposito Sitney ha scritto: «He [Warhol] was the first film-maker to try to make *films which would outlast a viewer's initial state of perception*. By sheer dint of waiting, the persistent viewer would alter his experience before the sameness of the cinematic image»<sup>178</sup>. Se le parole dell'autore riguardano *in primis* la decostruzione strutturale operata da Warhol nei confronti delle convenzioni temporali del film, a nostro avviso è possibile ravvisare in questa affermazione un'attinenza tra l'esperienza percettiva relativa a *Empire* e la strategia di arresto del movimento individuata da Tom Gunning nell'ambito dell'estetica delle attrazioni<sup>179</sup>. In contrapposizione al concetto di

---

<sup>178</sup> P. Adams Sitney, *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943-2000*, cit., p. 351; il corsivo è mio.

<sup>179</sup> Andrew V. Uroskie, ad esempio, riconosce l'esistenza di un nesso generale tra i primi film di Warhol e le modalità di presentazione delle immagini riferibili al cinema delle attrazioni: «Stripping the film of color, narrative, and montage can be understood as a way of stepping back from the teleological thrust of industrial practices – especially those of the 1950s, which, as we have seen, were increasingly devoted to the grandiosity of immersive spectacle. Reversing the trajectory of increasing diegetic immersivity, in

rappresentazione e in virtù di una logica squisitamente *esibizionistica*, Warhol insiste, per tutta la durata del film, su un gioco dialettico tra l'immobilità e il movimento dell'immagine analogo, in qualche misura, all'azione di arresto sul primo fotogramma della pellicola con cui veniva dato inizio alle prime proiezioni Lumière; l'artista, per certi versi, giunge a procrastinare all'infinito il momento trasformativo in cui l'immagine, da un'iniziale condizione di staticità fotografica, diviene definitivamente filmica subendo un'improvvisa "messa in moto".

Se la tensione tra l'immobilità e il movimento che contraddistingue *Empire* è volta, da un lato, a rivelare le condizioni strutturali alla base dell'immagine filmica, dall'altro, come sostiene Eivind Røssaak, «the transitions between stillness and motion implicitly renegotiate a series of family resemblances and a common history [between cinema and photography]»<sup>180</sup>. Come abbiamo indicato più sopra, il rapporto tra il medium filmico e il medium fotografico che qui ci interessa non riguarda tanto una comune qualità mimetica tra i due mezzi quanto, piuttosto, una qualità interstiziale capace di pervadere l'immagine, di affrancarla dai suoi contenuti informativi per trasformarla in una sorta di «evento»<sup>181</sup> visuale ed esperienziale. Le immagini di *Empire* e, in generale, dei primi film di Warhol, offrono, sotto questo aspetto, una sensazione "fotografica" capace di condurre lo spettatore verso la percezione di una tensione irrisolvibile, di un "movimento altro" del tutto indipendente dal movimento "convenzionale" del film. Ciò che emerge da una simile condizione percettiva può guidarci a una nuova consapevolezza del rapporto tra cinema e fotografia, in quanto le concezioni di immagine in movimento e di immagine immobile con cui solitamente distinguiamo questi due media richiedono di essere ulteriormente problematizzate.

---

which the spectator was psychologically incorporated into the narrative world of film, his practices would recall an earlier moment when the practices of cinematic and spectatorship were less specifically delimited. Asked once what movie era he most admired, Warhol did not choose either the glamorous Hollywood of the golden age or the silent masterpieces of the 1920s. Instead, rather precisely, he designated "the early 1910s" – the brief period immediately before D. W. Griffith's phenomenal success installed a basic paradigm and template for the industrial narrative drama. Warhol's earliest films – silent, colorless, focused on a specific tableau or incident – superficially resemble the *actualités* of the earliest days of cinema. But more important than this formal similarity was a certain dream of "early cinema" and a kind of liberation it seemed to offer. In gesturing toward a kind of primal scene of cinematic production, Warhol's "early films" reminded his viewers of a moment before the formal conventions and social expectations of the theatrical drama were so rigidly prescribed» (Andrew V. Uroskie, *Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Postwar Art*, Chicago, London, The University of Chicago Press, 2014, p. 48).

<sup>180</sup> Eivind Røssaak, *The Still/Moving Image: Cinema and the Arts*, cit., p. 111.

<sup>181</sup> Ivi, p. 113.

Le riflessioni di Roland Barthes sull'immagine fotografica e sul fotogramma filmico risultano, in tal senso, estremamente utili. All'interno de *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Barthes si interroga sulla natura della fotografia in termini esperienziali e "sensuosi"<sup>182</sup>, giungendo a ricostruire, attraverso la polarità tra il concetto di *studium* e la nozione di *punctum*, il processo per cui un dettaglio marginale in una qualsiasi immagine fotografica sia in grado di innescare la percezione di ciò che lo studioso definisce un «infra-sapere»<sup>183</sup>, costituito da nessi parziali e indeterminati:

*Studium* [...] non significa, per lo meno come prima accezione, "lo studio", bensì l'applicazione a una cosa, il gusto per qualcuno, una sorta d'interessamento, sollecito, certo, ma senza particolare intensità. È attraverso lo *studium* che io mi interesso a molte fotografie, sia che le recepisca come testimonianze politiche, sia che le gusti come buoni quadri storici; infatti è culturalmente (questa connotazione è presente nello *studium*) che io partecipo alle figure, alle espressioni, ai gesti, allo scenario, all'azione. Il secondo elemento viene a infrangere (o a scandire) lo *studium*. Questa volta, non sono io che vado in cerca di lui (dato che investo della mia superiore coscienza il campo dello *studium*), ma è lui che, partendo dalla scena, come una freccia, mi trafigge. [...] Chiamerò quindi questo secondo elemento che viene a disturbare lo *studium*, *punctum*; infatti *punctum* è anche: puntura, piccolo buco, macchiolina, piccolo taglio – e anche impresa aleatoria. Il *punctum* di una fotografia è quella fatalità che, in essa, *mi punge* (ma anche mi ferisce, mi ghermisce)<sup>184</sup>.

Il *punctum*, ad avviso di Barthes, si pone dunque come un "disturbo" alla coerenza dello *studium*, un "supplemento" che colpisce il fruitore della fotografia in termini assolutamente intimi e personali, un elemento involontario e addizionale «che tuttavia è già nella foto»<sup>185</sup>. Le riflessioni sul *punctum* contenute ne *La camera chiara* affrontano il concetto di "fotografico" riconoscendo un'antinomia tra la fotografia e il cinema; a partire dal primo paragrafo Barthes infatti afferma: «Decretai che amavo la Foto in opposizione al cinema, da cui tuttavia non riuscivo a separarla»<sup>186</sup>. Il cinema – in

---

<sup>182</sup> A tale proposito, risulta emblematica la domanda che Barthes si pone a poche pagine dall'inizio del libro: «Eccomi così diventato misura del "sapere" fotografico. Che cosa sa il mio corpo della Fotografia?» (Roland Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, cit., p. 10).

<sup>183</sup> Ivi, p. 30.

<sup>184</sup> Ivi, pp. 27-28.

<sup>185</sup> Ivi, p. 56.

<sup>186</sup> Ivi, p. 5.

particolare quello narrativo e istituzionale a cui le riflessioni di Barthes sembrano irrimediabilmente fare riferimento – è sottoposto a uno scorrimento di ventiquattro fotogrammi al secondo mediante il quale ogni immagine è incessantemente soppiantata dall'immagine successiva; a differenza della fotografia e della sua capacità di immobilizzare e sospendere, il cinema «è sorretto dalla presunzione “che l'esperienza continuerà costantemente a fluire nello stesso stile costitutivo”»<sup>187</sup>. Barthes, tuttavia, riconosce nel singolo fotogramma cinematografico la capacità di trascendere il flusso continuo del film:

Forse che al cinema io aggiungo qualcosa all'immagine? – Non credo; non ne ho il tempo: davanti allo schermo non sono libero di chiudere gli occhi, perché altrimenti, riaprendoli, non ritroverei più la stessa immagine; io sono costretto a una voracità continua; un gran numero di altre qualità, ma nessuna *pensosità*; di qui, il mio interesse per il fotogramma<sup>188</sup>.

L'«interesse per il fotogramma» dichiarato da Barthes denota la sua attitudine estetica verso il frammento, verso una concezione di discontinuità capace di interrompere la coerenza significativa e comunicativa che accompagna il *continuum* cinematografico. È in questa prospettiva che in un saggio intitolato “Il terzo senso. Note di ricerca su alcuni fotogrammi di Ejzenštejn”, l'autore individua nel fotogramma l'esistenza del “senso ottuso”, ovvero di un “supplemento” che ancora una volta irrompe nell'immagine, di un “in più” capace di oltrepassarne il «livello informativo» (o «della comunicazione») e il «livello simbolico» (o «della significazione») <sup>189</sup>. All'interno del testo, l'analisi dei fotogrammi di *Ivan il Terribile* (Sergej Michajlovič Ejzenštejn, 1944) si concentra su una serie di elementi che, ad avviso di Barthes, eccedono «la psicologia, l'aneddoto, la funzione e per così dire il senso»<sup>190</sup>: quello che viene a prodursi mediante questa “eccedenza” è una forma di resistenza al «pieno del

---

<sup>187</sup> Ivi, p. 90. Barthes cita le riflessioni di Edmund Husserl contenute in “Aspects phénoménologique du temps humain en psychiatrie”, in Arthur Tatossian, *La folie, le temps, la folie*, Ed. 10/18, 1979.

<sup>188</sup> Ivi, p. 56.

<sup>189</sup> Cfr. Roland Barthes, “Il terzo senso. Note di ricerca su alcuni fotogrammi di Ejzenštejn”, cit., pp. 42-44.

<sup>190</sup> Ivi, p. 44.

cinema»<sup>191</sup>, ossia a ciò che l'autore definisce la saturazione connessa al flusso "inarrestabile" delle immagini proiettate sullo schermo. Attraverso l'individuazione del senso ottuso, la continuità cinematografica subisce un arresto, viene sottoposta a una sospensione che permette l'emergenza di una «controstoria» disseminata e reversibile<sup>192</sup>, la quale, essendo situata al di là del contenuto diegetico, risulta capace di strutturare altrimenti il film, giungendo a rivelare il sorgere stesso del «filmico». Il filmico, secondo Barthes, è dunque ravvisabile a patto che si operi una "crepatura" nella sequenza lineare dei fotogrammi, un'azione di arresto capace di interrompere l'illusione di movimento attraverso cui il cinema costruisce le proprie narrazioni. Sotto tale aspetto, i fotogrammi costituiscono una sorta di testo o di "corpo" sotterraneo, la cui scomposizione e analisi conduce a rivelare il movimento cinematografico semplicemente come un testo tra i tanti all'interno del film, come «armatura di uno spiegamento permutativo»<sup>193</sup>:

Il fotogramma è allora frammento di un secondo testo, il cui essere non eccede mai il frammento; film e fotogramma si ritrovano in un rapporto di palinsesto, senza che si possa dire che l'uno è il disopra dell'altro o che uno è estratto dall'altro. Infine, il fotogramma elimina la costrizione del tempo filmico; questa costrizione è forte e continua a ostacolare quello che si potrebbe chiamare la nascita adulta del film<sup>194</sup>.

L'arresto del cinema sulla fissità fotografica dell'immagine interrompe l'idea di *continuum* connessa al film, giungendo a far riemergere dalla pellicola la presenza del fotogramma. Il cinema, in tal senso, sembra rinunciare a quel valore specifico che Barthes ha definito "protensione"<sup>195</sup> – ovvero il fluire incessante della pellicola da un fotogramma all'altro – per assumere, invece, una qualità "fotografica" intesa non tanto

---

<sup>191</sup> «Resistenza al cinema: il significante stesso è qui sempre, per natura, levigato, quale che sia la retorica dei piani; è senza remissioni, un continuum di immagini; la pellicola (nome appropriato: è una pelle senza aperture) segue, come un nastro chiacchierone: impossibilità statuaria del frammento, dell'haiku» (Roland Barthes, "Il pieno del cinema", in *Barthes di Roland Barthes*, Torino, Einaudi, 1980, p. 65).

<sup>192</sup> «È evidente che il senso ottuso è la contro-storia stessa; disseminata, reversibile, strettamente legata alla propria durata; è destinato a fondare (se lo si segue) una segmentazione totalmente diversa da quella dei piani, delle sequenze e dei sintagmi (tecnici o narrativi): una segmentazione inedita, contro-logica e tuttavia "vera"» (Roland Barthes, "Il terzo senso. Note di ricerca su alcuni fotogrammi di Ejzenštejn", cit., pp. 56-57).

<sup>193</sup> Ivi, p. 60.

<sup>194</sup> Ivi, p. 61.

<sup>195</sup> Cfr. Roland Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, cit., p. 90.

in termini mimetici quanto, piuttosto, in termini di intensità, connessa a una qualità temporale “altra” slegata dal flusso del movimento filmico.

In virtù della sua «fissità relativa»<sup>196</sup>, un film come *Empire* risulta in grado di introdurre lo spettatore in uno spazio dialettico in cui è possibile una coesistenza del “filmico” e del “fotografico”. Come ha affermato Damian Sutton, la pellicola di Warhol non costituisce semplicemente un esperimento cinematografico che si avvale dell’uso della camera fissa ma giunge piuttosto a dimostrare che «the silence of photographic image frees it from movement, or allows it to remain free of any narrative trajectory or closure»<sup>197</sup>. È evidente che non si tratta di guardare *Empire* e gli altri «fixation films»<sup>198</sup> di Warhol semplicemente come fossero immagini fotografiche: si tratta, invece, di riconoscere la presenza di una tensione intermediale tra il cinema e la fotografia attraverso cui ripensare il film oltre la fusione percettiva di ventiquattro fotogrammi al secondo; si tratta, inoltre, di concepire la staticità fotografica dell’immagine come un principio analitico teso a sospendere ciò che si considera «l’essenza sacra»<sup>199</sup> e necessaria del cinema, vale a dire il movimento delle immagini e l’idea di temporalità a esso connesso.

Il “terzo senso” individuato da Barthes dimostra, dunque, che l’esistenza di una relazione costitutiva tra il cinema e la fotografia non riguardi soltanto l’idea – implicitamente storicistica – per cui il cinematografo costituirebbe una sorta di “prosecuzione tecnologica” del medium fotografico; il “senso ottuso” ci pone nuovamente di fronte alla presenza nel medium filmico di una tensione generativa tra il movimento e l’immobilità, all’interno della quale la fissità fotografica del singolo *still frame* diviene oggetto di riflessione e sperimentazione.

La condizione di frammento che investe il fotogramma cinematografico – la sua collocazione “ottusa” e irrisolvibile a metà strada tra la staticità della fotografia e il movimento del film – si pone come un elemento di indagine essenziale nelle investigazioni fotografiche e artistiche del medium cinematografico. La serie fotografica *Untitled Film Stills*, prodotta da Cindy Sherman tra il 1977 e il 1980, dà luogo, in tal senso, a un esempio particolarmente eloquente. L’operazione di Sherman contribuisce,

---

<sup>196</sup> Raymond Bellour, *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, cit., 2007, p. 77.

<sup>197</sup> Cfr. Damian Sutton, *Photography, Cinema, Memory: The Crystal Image of Time*, Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 2009, p. 198.

<sup>198</sup> Ivi, p. 169.

<sup>199</sup> Roland Barthes, “Il terzo senso. Note di ricerca su alcuni fotogrammi di Ejzenštejn”, cit., p. 60.

del resto, a segnare uno spartiacque all'interno dell'arte del ventesimo secolo ponendosi, da un lato, come una delle tappe estreme e finali del percorso novecentesco delle avanguardie<sup>200</sup>, preludendo, dall'altro, a una delle tendenze preminenti nella pratica artistica contemporanea, ovvero quella orientata a indagare l'immagine cinematografica e le componenti essenziali del film in una prospettiva intermediale e di rifunzionalizzazione<sup>201</sup>.

Costituita da settanta fotografie in bianco e nero all'interno delle quali la stessa Sherman ha interpretato personaggi e riprodotto situazioni provenienti dall'immaginario filmico degli anni Cinquanta e Sessanta, la serie *Untitled Film Stills*, emblematica operazione di *appropriation art*<sup>202</sup>, è stata innanzitutto presa in esame in relazione a temi come il riciclaggio degli stereotipi cinematografici, l'allegorizzazione dell'immagine mediale, la dissoluzione del dualismo originale/copia a favore di un'opera d'arte ormai affatto coincidente con l'immagine tecnicamente riproducibile<sup>203</sup>. Se nell'operazione di Sherman il cinema si pone senza dubbio come un repertorio iconologico e tematico da reimpiegare e da cui attingere, il concetto barthesiano di "senso ottuso" ci consente di riflettere sul rapporto tra gli *Untitled Film Stills* e l'immagine filmica tentando di trascendere, almeno per un momento, le istanze di risignificazione connesse alle pratiche di appropriazione e di soffermarci, più specificamente, sul *funzionamento* della serie. Innanzitutto, gli *Untitled Film Stills* instaurano una relazione complessa con le sperimentazioni cinematografiche condotte nell'ambito dello *structural film*: Sherman condivide con l'avanguardia cinematografica

---

<sup>200</sup> Si fa riferimento, in particolare, al già citato saggio di Rosalind Krauss "L'originalità dell'avanguardia", all'interno del quale l'autrice, attraverso l'illustrazione della "griglia" come struttura fondamentale dell'operatività avanguardista, traspone il problema del rapporto tra produzione e riproduzione dell'opera e dell'immagine; citando i lavori di Sherrie Levine, un'artista sovente accomunata a Cindy Sherman, Krauss giunge a riconoscere nell'*appropriation art* – filone a cui gli *Untitled Film Stills* e in generale l'opera di Sherman sono riconducibili – l'approdo di una trasformazione dell'arte occidentale i cui prodromi si manifestano, secondo la studiosa, da Rodin, al modernismo, alle avanguardie. Per una bibliografia di base sull'*appropriation art* si rimanda alla nota n. 202 di questo lavoro.

<sup>201</sup> Si rimanda al capitolo successivo.

<sup>202</sup> Per un'introduzione all'*appropriation art* si vedano almeno: Douglas Crimp, "Pictures", in Brian Wallis (a cura di), *Art After Modernism: Rethinking Representation*, New York, New Museum of Contemporary Art, 1984; Ann Lee, *Appropriation. A Very Short Introduction*, Oxford, Oxford University Press, 2008; si veda, inoltre: Douglas Eklund, *The Pictures Generation 1974-1984*, New York, The Metropolitan Museum of Modern Art, 2009.

<sup>203</sup> Tra i saggi più significativi sugli *Untitled Film Stills* si vedano, ad esempio: Craig Owens, "The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism. Part 2", in *October*, n. 13, 1980; Douglas Crimp, "The Photographic Activity of Postmodernism", in *October*, n. 15, 1980; Rosalind Krauss, *Cindy Sherman: senza titolo*, in *Celibi*, Torino, Codice edizioni, 2004.



strutturale l'interesse per il fotogramma come componente essenziale del cinema; tuttavia, in diretta continuità con i *fixation films* realizzati da Warhol, l'artista intende investigare la forma dello *still frame* non esclusivamente in termini "materialisti", bensì considerando le potenzialità contenutistico-rappresentative insite nel singolo fotogramma. La dimensione seriale dell'operazione di Sherman introduce, inoltre, un ulteriore elemento di comunanza e al tempo stesso di differenza con le sperimentazioni realizzate nell'ambito del cinema strutturale: se nella precedente avanguardia filmica concetti come "serie" e "griglia" si riferivano al recupero di un pensiero "cronofotografico" teso a smantellare le componenti narrative e rappresentative del film, all'interno degli *Untitled Film Stills* l'idea di una frammentazione cronofotografica si accompagna alla reintroduzione nelle immagini di un potenziale paradossalmente narrativo<sup>204</sup>. La negazione del *continuum* che, oltre ai film strutturali, contraddistingue anche la serie di Sherman giunge infatti, ambigualmente, a intensificare le relazioni interne tra le singole immagini, giungendo a strutturare la serie fotografica come una griglia o rete discontinua costituita da una frammentazione di «little narratives»<sup>205</sup>. David Company a tale proposito afferma:

Still photography has struggled with narrative as storytelling. For Barthes an image could be filmic without being a film. And by extension the term "narrative" could be grasped more as an adjective than a noun. An image could simply be narrative without belonging to a narrative. The pictorial conventions to be found in film frames were rich in association and full of dramatic possibility. No other kind of photograph seemed to imply such a complex world within and beyond the frame. By the late 1970 artists' awareness of the film still was opening up new possibilities for photography. Cindy Sherman [...] was attracted by this compact power that seemed to set in motion meanings that could never be resolved fully<sup>206</sup>.

L'interesse da parte dell'artista verso la forma dello *still frame* emerge significativamente già dalle prime righe dell'introduzione ai *Film Stills* presente nel catalogo del MoMA dedicato alla serie di immagini; Sherman, infatti, fa

<sup>204</sup> Cfr. Olivier Lugon, Laurent Guido, "Sequencing, Looping", cit., p. 320.

<sup>205</sup> Cindy Sherman, *The Making of Untitled*, in *The Complete Untitled Film Stills*, New York, The Museum of Modern Art, 2003, p. 6.

<sup>206</sup> David Company, *Photography and Cinema*, cit., p. 135.

immediatamente riferimento al film del 1962 *La Jetée*, lasciando intendere l'influenza del *photo-roman*<sup>207</sup> di Chris Marker nella realizzazione della sua operazione fotografica. Nel raccontare la visione di questo film interamente strutturato – eccetto per l'immagine finale – su una sequenza di fotogrammi immobili, l'artista scrive: «I remember stumbling across a bizarre futuristic film that was made up of nothing but still images except for one of the final scenes, which moved: it was Crhis Marker's *La Jetée*, which must have been on PBS when I was a teenager»<sup>208</sup>. Mediante il riferimento a *La Jetée*, Sherman introduce implicitamente il suo interesse verso la tensione tra l'immobilità e il movimento insita nella struttura “sospesa” del fotogramma, giungendo a prospettare il discorso sul cinema attuato dagli *Untitled Film Stills* non solo in termini di riuso figurativo, ma come indagine più ampia sulle componenti costitutive alla base del medium filmico<sup>209</sup>. La strategia di appropriazione che contraddistingue la serie di immagini tende dunque a esaminare il “filmico” attraverso la staticità della fotografia. In tale prospettiva, il confronto tra l'operazione di Sherman e i *fixation films* di Warhol risulta piuttosto significativo:

Sherman – scrive Vera Dika – “cinematizes” the medium of photography. Warhol had sought to impose stillness on a moving picture medium. Sherman now animates a photograph because of the cinematic strategies she employs. That is, she infuses the conditions of film into the photograph, not so much to “blur the boundaries” between the two mediums, as to dynamize each through the tension that results from their encounter<sup>210</sup>.

Attraverso la «cinematizzazione» della fotografia, Sherman accorda ai *Film Stills* la capacità di problematizzare la natura “antinomica” del dispositivo filmico che, come rilevano anche i cineasti riferibili allo *structural film*, consiste nel produrre movimento a partire da immobilità. Se il fine dell'avanguardia cinematografica strutturale era di arrestare il movimento delle immagini per imporre nel film la percezione di una

---

<sup>207</sup> Nei titoli di testa il film *La Jetée* è presentato come “un photo-roman de Chris Marker”.

<sup>208</sup> Cindy Sherman, *The Making of Untitled*, cit., p. 4.

<sup>209</sup> A proposito de *La Jetée*, Garrett Stewart scrive: «Among the title's palimpsest of associations (including the airport jetty of its first and last frame), *La Jetée* impresses us further, by imprinting it before us, with the fact that “the thrown away” on-screen is always *la photogramme*: the ejection from the apparatus of one image after (and by) another» (Garrett Stewart, *Between Film and Screen*, cit., p. 103).

<sup>210</sup> Vera Dika, *The (Moving) Pictures Generation: The Cinematic Impulse in Downtown New York Art and Film*, cit., p. 42.

componente statica, gli *Untitled Film Stills* si appropriano della struttura del fotogramma filmico allo scopo di riprodurre una sorta di «movimento aberrante»<sup>211</sup> nella fissità dell'immagine fotografica. Sherman imprime, quindi, all'immobilità del mezzo fotografico una dinamica cinematografica in potenza, una «non-stasi»<sup>212</sup> generata dalla trasposizione alla fotografia di una paradossale *impressione di movimento*. La riflessione sulla forma del fotogramma e sulla dialettica tra immobilità e movimento da esso veicolata evidenzia, dunque, un nesso tra le immagini fotografiche di Sherman e le precedenti esperienze filmiche volte a operare sul singolo *frame*; al tempo stesso, attraverso il ricorso e il confronto diretto con il mezzo fotografico, gli *Untitled Film Stills* marcano un'importante differenza rispetto alla sostanziale autoriflessività ascrivibile allo *structural film*, giungendo a un'investigazione *intermediale* del medium cinematografico all'interno della quale vi è, inoltre, un recupero degli aspetti contenutistici dell'immagine. L'impiego della fotografia da parte di Sherman comporta la possibilità di indagare il funzionamento del cinema non più in una prospettiva esclusivamente «metafilmica» ma piuttosto in termini *trasformativi*, ovvero, come afferma Vera Dika, «by manipulating the conditions of one art form through the properties of another, allowing us to contemplate film anew»<sup>213</sup>.

L'impressione di movimento prodotta dagli *Untitled Film Stills* marca una tensione tra l'immobilità implicita della fotografia e la «qualità cinematografica» delle immagini, riconducibile non solo ai loro contenuti finzionali ma anche ai loro aspetti formali. L'esempio dei *Film Stills #1* (1977), *#45* (1979) e *#83* (1980) rivela in modo significativo come le fotografie realizzate da Sherman siano costruite per riprodurre la condizione del fotogramma cinematografico «sospesa» tra la staticità e il flusso del film, ponendo ogni immagine come un singolo frammento virtuale – o forse, addirittura, come un «istante pregnante»<sup>214</sup> – proveniente da una sequenza filmica potenziale e

---

<sup>211</sup> Se Gilles Deleuze riconosce il «movimento aberrante» dell'immagine cinematografica come un movimento autonomo che «testimonia direttamente di un tempo anteriore a ogni movimento normale definito dalla motricità», Raymond Bellour individua nel pensiero di Barthes un «movimento aberrante di un altro ordine: “il terzo senso” [...] frammentario, puntuale, imprevedibile, deliberatamente soggettivo, il “senso ottuso” (che nasce qui da un confronto con dei fotogrammi) si vuole in un primo tempo indifferente e anche contrario al movimento del film, al suo passaggio come al suo scorrimento». R. Bellour, «L'interruzione, l'istante», in Id., *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, cit., p. 114.

<sup>212</sup> George Baker, «Photography's Expanded Field», in Karen Beckman, Jean Ma (a cura di) *Still Moving: Between Cinema and Photography*, cit., p. 182.

<sup>213</sup> Vera Dika, *The (Moving) Pictures Generation. The Cinematic Impulse in Downtown New York Art and Film*, cit., p. 7.

<sup>214</sup> Raymond Bellour, «L'interruzione, l'istante», cit., p. 119.

ipotetica. Oltre a esibire l'appropriazione di un immaginario variamente riferibile al cinema degli anni Cinquanta e Sessanta, gli *Stills* sopra citati presentano una struttura compositiva “cinetica” in grado di attribuire alle azioni compiute da ogni protagonista un'impressione ambivalente di sospensione e indeterminatezza. Negli *Untitled Film Stills #1* e *#45* le due donne interpretate da Sherman, collocate rispettivamente all'interno di uno spazio domestico e di una piscina, dirigono entrambe il loro sguardo in un punto al di fuori del fotogramma, rivolgendosi, nel caso della prima immagine, a un interlocutore a noi invisibile, reagendo invece, nel caso del secondo *Still*, a un presunto, allarmante accadimento ambientale; il *Film Still #83* mostra la protagonista da lontano mentre attraversa inquieta uno spazio metropolitano non precisato, evocando nello spettatore la percezione di uno spostamento del personaggio (o persino di una sua fuga “dissimulata”) da un luogo all'altro della città.

Il singolo *still frame* subisce così nel lavoro di Sherman un processo di dinamizzazione che, anche in virtù del riferimento costante al “fuori-campo”, imprime una tensione filmica all'immagine fotografica. Se, in accordo con Gilles Deleuze, «il fuori-campo testimonia di una presenza più inquietante, della quale non si può nemmeno più dire che esiste, ma piuttosto che “insiste” o “sussiste”, un Altrove più radicale, fuori dello spazio e del tempo omogenei»<sup>215</sup>, la catalizzazione di un'assenza/presenza negli *Untitled Film Stills* stabilisce una relazione di reciprocità tra le immagini e lo spettatore tesa a coinvolgere lo sguardo di quest'ultimo non nella fruizione di “semplici” fotografie, ma in un meccanismo percettivo di tipo cinematografico. Fondamentale, dunque, per la resa “filmica” delle immagini è l'articolazione di uno spazio virtuale capace di “espandersi” a partire dal singolo *still* e di includere nell'orizzonte finzionale anche il soggetto della visione.

Nel riproporre, attraverso il mezzo fotografico, la dialettica percettiva tra spettatore e immagine filmica soggiacente al funzionamento del dispositivo cinematografico<sup>216</sup>, Sherman problematizza ulteriormente il rapporto tra movimento e staticità all'interno del cinema. Sotto tale aspetto, gli *Untitled Film Stills* non solo rimarcano «l'evidenza del fotografico [quindi di una componente immobile] immersa nel film»<sup>217</sup>, ma contribuiscono a indagare la temporalità e il movimento del medium

<sup>215</sup> Gilles Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema I*, cit., p. 31.

<sup>216</sup> Cfr. Jean-Louis Baudry, “Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus”, cit.

<sup>217</sup> Raymond Bellour, *L'interruzione, l'istante*, cit., p. 115.

filmico scardinando le concezioni lineari di concatenamento e continuità per riflettere, piuttosto, in termini di frammentarietà. Analogamente all'intervento del fermo-immagine sullo scorrimento del film<sup>218</sup>, la condizione "fotogrammatica" degli *Untitled Film Stills* permette alla fotografia di rompere l'illusione di progressione unitaria e di «movimento "naturale"»<sup>219</sup> del medium-cinema, producendo un effetto di discontinuità volto a reinterrogare il movimento filmico attraverso le possibilità della sua sospensione. La simultaneità tra immagine mobile e immagine ferma che contraddistingue la serie fotografica di Sherman rappresenta, così, un tentativo fondante da parte dell'arte contemporanea di prendere in esame il funzionamento del dispositivo filmico in rapporto alla dimensione immobile della fotografia. Il processo intermediale messo in atto dalla cinematizzazione del mezzo fotografico consente, in tal senso, di percepire all'interno delle immagini un'impressione di movimento paradossale e indissociabile dalla sua "controparte" statica: la forma ambivalente degli *Untitled Film Stills* arresta, dunque, le costrizioni relative al dispiegamento lineare del tempo cinematografico, giungendo a richiedere un ripensamento delle condizioni costitutive del movimento filmico e a riattivare l'interazione antinomica tra il movimento e l'immobilità alla base del dispositivo-cinema.

L'oscillazione tra staticità e impulso cinematografico presente nel lavoro di Sherman produce in definitiva un «intervallo»<sup>220</sup>, ovvero un momento di sospensione concettuale atto a riesaminare le classificazioni e le opposizioni convenzionali riguardanti l'immagine filmica e l'immagine fotografica: sotto questo aspetto, gli *Untitled Film Stills* oltrepassano il rapporto di "nemesi" che coinvolge tradizionalmente il cinema e la fotografia<sup>221</sup>, non al fine di livellare le distinzioni tra i diversi media, bensì per scandagliarne le proprietà attraverso la tensione che deriva dal loro incontro. È in tal senso che l'operazione fotografica di Sherman anticipa, come vedremo nel prossimo capitolo, una tendenza dell'arte contemporanea che, a partire dagli anni Novanta, ha trovato una forte diffusione in coincidenza con la proliferazione delle tecnologie digitali. Nel riarticolare i nessi e i confini tradizionali tra i diversi media, il digitale ha

---

<sup>218</sup> Facendo riferimento alla condizione di sospensione del fermo-immagine nello scorrimento del film, Raymond Bellour parla di «un tempo che è anche di fusione con la fotografia, rispetto alla quale si è voluto avvicinare il cinema e, contemporaneamente, differenziarlo a ogni costo» (Ivi, p. 113).

<sup>219</sup> Ivi, p. 127.

<sup>220</sup> Cfr., Karen Beckman, Jean Ma, "Introduction", cit., p. 5.

<sup>221</sup> Thomas Elsaesser, "Stop/Motion", cit. p. 118.

stimolato nuove riflessioni teoriche sul rapporto tra cinema e fotografia; la dialettica tra immobilità e movimento dell'immagine si è posta, in tale prospettiva, come un possibile paradigma di analisi volto non solo all'indagine dell'attuale condizione estetica e tecnologica, ma anche a una possibile rilettura delle vicende che hanno accomunato e al tempo stesso distinto gli sviluppi storico-mediali dell'immagine filmica e dell'immagine fotografica.



## 2 Un nuovo “grado zero”? Cinema e fotografia nelle pratiche artistiche tra anni Novanta e Duemila

The encounter between two disciplines doesn't take place when one begins to reflect on another, but when one discipline realizes that it has to resolve, for itself and by its own means, a problem similar to one confronted by the other<sup>222</sup>.

### 2.1 *The Default Media of Contemporary Art.* Medium filmico e medium fotografico tra eterogeneità e obsolescenza

Come è stato osservato all'interno del precedente capitolo, nel corso del Novecento l'individuazione di una tensione dialettica tra l'immagine statica e l'immagine animata ha permeato, sotto molteplici aspetti, le pratiche artistiche e cinematografiche riconducibili alle avanguardie. I *Rotoreliefs* di Marcel Duchamp, le sperimentazioni realizzate nei territori dello *structural film*, i *fixation films* di Andy Warhol e la serie fotografica *Untitled Film Stills* di Cindy Sherman hanno esplorato, da diverse prospettive e in periodi differenti, l'esistenza di un rapporto generativo tra l'immobilità e il movimento dell'immagine, giungendo a operare, inevitabilmente, una riflessione sugli elementi costitutivi e “genealogici” alla base del medium filmico.

In particolare, l'operazione fotografica *Untitled Film Stills* si è rivelata in grado di anticipare una peculiare attitudine dell'arte contemporanea – pienamente affermata negli ultimi decenni – nei confronti dell'immagine filmica<sup>223</sup>. Questa attitudine, orientata a vari livelli a indagare lo spazio esistente tra il film, la fotografia e le forme di presentazione dell'immagine, si è espressa *in primis* mediante la crescente e significativa proliferazione di una serie di importanti mostre internazionali; tali

---

<sup>222</sup> Gilles Deleuze, “The Brain is the Screen. An Interview with Gilles Deleuze”, in Gregory Flaxman (a cura di), *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000, p. 367.

<sup>223</sup> Come fa notare infatti Giuliana Bruno: «La vita genealogica del cinema si è estesa – forse addirittura distesa – nello spazio della galleria contemporanea. Un aspetto di questo fenomeno ha avuto origine all'intersezione di archivio fotografico e cinematografico. È qui che incontriamo l'attività di Cindy Sherman, la cui innovativa serie di *Untitled Film Stills* (1977-1980) analizzata da Laura Mulvey e Rosalind Krauss, è stata poi ripresa e sviluppata nelle retroproiezioni per trasparente (1980) e nei *tableaux* storici (1988-1990)» (Giuliana Bruno, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Milano, Bruno Mondadori, 2006, p. 312).



esibizioni, tra cui ricordiamo “Passages de l’image” (Musée national d’art moderne, Centre Georges-Pompidou, 1990), “Into the Light: The Projected Image in Contemporary Art” (Whitney Museum of American Art, 2001), “Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film” (ZKM/Zentrum für Kunst und Medientechnologie, 2002-2003), “States of the Image: Instants and Intervals” (Biennial LisboaPhoto, 2005), testimoniano la diffusione di un approccio artistico eterogeneo volto a esplorare i nessi e le mutue implicazioni tra differenti media e linguaggi della visione, considerando i loro scambi in una prospettiva storica, temporale e necessariamente interdisciplinare. La fioritura di una simile tendenza all’interno dell’arte contemporanea ha prodotto un numero sempre maggiore di riflessioni tese a rivedere, oltre alla relazione complessa tra l’immagine in movimento e l’immagine immobile, i confini estetici e disciplinari tra arte e cinema, così come le questioni teoriche alla base del concetto stesso di medium.

L’incipiente “decadimento” delle immagini analogiche e la crescente egemonia delle tecnologie digitali ha assunto nell’espansione di questa attitudine estetico-mediale un peso determinante. Come ha puntualmente osservato Hal Foster, a partire dagli anni Novanta l’affermazione dei *new media* ha reso possibile nel contesto artistico lo sviluppo di due dinamiche prevalenti, le quali, a tutt’oggi, risultano ancora essenzialmente valide e riassumibili nel modo seguente: una dinamica “futuristica”, fortemente fiduciosa nel digitale ma soprattutto nelle promesse di progresso e rottura col passato a esso connesse; una dinamica “del balzo all’indietro”, volta a problematizzare maggiormente il ruolo del passato e a riflettere sugli attuali cambiamenti estetico-tecnologici attraverso la riconsiderazione di istanze mediali ritenute ormai *obsolete*<sup>224</sup>.

Riscontrabile all’interno dell’attuale produzione artistica, ma anche, parallelamente, nell’ambito di recenti elaborazioni teoriche proposte dai *film studies*<sup>225</sup>, l’interesse verso l’obsolescenza che contraddistingue la seconda dinamica individuata da

---

<sup>224</sup> «There are usually two dynamics at these new technological moments. There are artists who want to push the futuristic freedoms of new media, and others who want to look at what this apparent leap forward opens up in the past, the obsolete» (Hal Foster, “Round Table: The Projected Image in Contemporary Art”, *October*, n. 104, 2003, p. 73).

<sup>225</sup> Tra i principali contributi nell’ambito dei *film studies* tesi a riflettere sul concetto di obsolescenza in relazione al *digital turn* si vedano, tra gli altri: Paolo Cherchi Usai, *L’ultimo spettatore. Sulla distruzione del cinema*, Milano, Il Castoro, 1999; Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002; Philip Rosen, *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2001; Laura Mulvey, *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*, cit.; D. N. Rodowick, *Il cinema nell’era del virtuale*, Milano, Olivares, 2008.

Foster si colloca di fatto in stretta relazione con i cambiamenti che, negli ultimi anni, stanno ridefinendo in termini ineludibili gli scenari del filmico e dell'immagine in movimento. Lungi dal ridursi a una mera forma di ripiegamento nostalgico, la tendenza del "balzo all'indietro" appare piuttosto orientata a reinterrogare le concezioni stesse di declino e progresso mediale alla luce dei ripetuti pronunciamenti della fine del cinema e della fotografia "per come li conosceamo". Sostanzialmente, potremmo affermare che la rapida proliferazione del digitale e la conseguente "scomparsa" del cinema in qualità di medium analogico abbiano generato molteplici occasioni di incontro e sperimentazione tra arte, film e fotografia, finalizzate, in special modo, a riflettere sull'incidenza e sul futuro dei "vecchi media" in un contesto visuale e comunicativo sempre più ibridato e plurale.

L'odierna condizione tecnologica è stata sovente identificata con la nozione di convergenza, un termine che si riferisce alla capacità dei media di interconnettersi e mescolarsi tra loro attraverso l'adozione condivisa del segnale digitale. Nel determinare la decadenza, perlomeno indicativa, delle precedenti distinzioni tra i vari dispositivi e supporti, il carattere unificante insito nella definizione di convergenza vorrebbe eclissare, a parere di molti, il concetto stesso di medium a favore di modelli immateriali di informazione in grado di adattarsi a differenti piattaforme<sup>226</sup>. Accomunata ai *film studies* dall'urgenza di ridefinire metodologie e oggetti di analisi, l'arte contemporanea ha viepiù tentato di riflettere sui fenomeni relativi all'odierno *digital turn* a partire da una rilettura della nozione di medium e da una revisione dei principi di specificità e "purezza" a essa connessi. Come affermano Karen Beckman e Jean Ma, la rilettura del concetto di medium oltre i suoi aspetti puristi e formalisti consente oggi di aprire importanti zone di dialogo tra *film studies* e arte contemporanea, ponendosi necessariamente come questione *interdisciplinare*:

In the midst of these recent anxieties about the messiness of objects and methodologies in visual arts – related fields – something Hal Foster has described as “the paradigm of no paradigm” – the issue of medium specificity has become a central concern for scholars in the field of cinema studies (in response to new media), and in the field of art history (in contention with the ubiquity of film, video, and the projected image in

---

<sup>226</sup> Cfr. Erika Balsom, "A Cinema in the Gallery, a Cinema in Ruins", *Screen*, Volume 50, Issue 4, Winter 2009, p. 412.

contemporary art practice). In this context, the question of what defines a medium is inextricably interwoven with questions regarding the object of the disciplinary gaze, the parameters of scholarship, and the relationship between art and technology. The stakes of these questions, and the sense of disciplinary crisis by which they are driven, emerge most forcefully around photography and cinema, whose essential hybridity and interconnectedness present a challenge to homogeneous and reductive notions of medium specificity and open important site of overlap between art history and cinema studies<sup>227</sup>.

Il cinema e la fotografia, media costitutivamente ibridi e “impuri”, divengono dunque, per citare nuovamente Hal Foster, i *default media* dell’arte contemporanea<sup>228</sup>. In virtù della loro eterogeneità costitutiva, l’immagine filmica e l’immagine fotografica complicano, sin dalla loro emergenza in ambito estetico, la concezione tradizionale che ha inteso identificare il concetto di medium in rapporto, innanzitutto, alla questione della materialità. Come ha fatto osservare Mary Ann Doane<sup>229</sup>, l’idea di medium si pone, di fatto, come una forma implicitamente storica e mutevole la quale, con l’avvento della fotografia e del cinema, ha subito un’ulteriore problematizzazione. Film e fotografia, sotto questo aspetto, si collocano, in una certa misura, in una zona intermedia tra le arti tradizionali – ancorate a un concetto di medium fortemente legato a elementi come materialità, forma, autodeterminazione – e la comparsa delle tecnologie digitali – animate, invece, dall’aspirazione all’immaterialità e alla trasparenza:

Se i media digitali – scrive Doane – sono chiaramente implicati nel resuscitare il concetto di medium – proprio in quanto rappresentano una minaccia di immaterialità che l’aderenza del medium alla materialità, alla resistenza ostinata della materia è chiamata a contrastare – la fotografia e il cinema si erano già fatti preannunciatori di una pericolosa eterogeneità e instabilità. L’enfasi di Bazin e Didi-Huberman sul rischio e sulla morte è rivelatoria da questo punto di vista. Il rischio nel cinema e nella

---

<sup>227</sup> Karen Beckman, Jean Ma, “Introduction”, cit., pp. 2-3.

<sup>228</sup> «It seems that the moments when artists have used film in the past are moments when film is treated as a way out from other mediums or conditions. But what happens to the aesthetic field when the use of film becomes dominant, as it seems be now? What happens when it’s a default category? What happens to the rest of the aesthetic field of painting, sculpture, and all the rest? Film or filmic effects are so pervasive in the art world they have begun to reformat all kinds of other practices» (Hal Foster, “Round Table: The Projected Image in Contemporary Art”, cit., p. 93).

<sup>229</sup> Mary Ann Doane, “Quanto conta il medium? Cinema e fotografia nella teoria delle arti”, cit.

fotografia segna il momento potenziale della più estrema trasgressione dei limiti – quello in cui il reale minaccia di attraversare il confine che lo separa dal medium<sup>230</sup>.

Ricondotta da Mary Ann Doane, oltre che alla pluralità delle sue componenti strutturali<sup>231</sup>, all'ambigua relazione intrattenuta dall'immagine fotocinematografica con il reale e il mondo fenomenico, l'eterogeneità che contraddistingue il medium filmico e il medium fotografico si trasforma, agli occhi dell'arte contemporanea, nello strumento più idoneo a sfidare gli aspetti riduttivi e autodeterminanti ascrivibili al tradizionale concetto di medium; al tempo stesso, tale eterogeneità consente di problematizzare l'odierno mito culturale connesso all'immediatezza e alla trasparenza del digitale, giungendo a mettere in discussione il pensiero secondo cui l'innovazione tecnologica corrisponda necessariamente alla scomparsa del medium e all'affrancamento definitivo da ogni forma di materialità. Se, come affermano Jay David Bolter e Richard Grusin, «la cultura contemporanea vuole allo stesso tempo moltiplicare i propri media ed eliminare ogni traccia di mediazione: idealmente, vorrebbe cancellare i propri media nel momento stesso in cui li moltiplica»<sup>232</sup>, l'incontro tra il cinema e la fotografia nelle pratiche artistiche di nostro interesse mira a contrapporsi a questa tendenza per sperimentare, piuttosto, un'idea di intermedialità tesa non a livellare le identità dei diversi media neutralizzando il “vecchio” a favore del “nuovo”, quanto a favorire molteplici occasioni di scambio e confronto in grado di coinvolgere, in termini dialettici, istanze medialità storicamente e tecnologicamente diverse<sup>233</sup>.

---

<sup>230</sup> Ivi, p. 252.

<sup>231</sup> Emblematica, a questo proposito, è la riflessione di Doane in merito alla presa di coscienza dell'eterogeneità materiale dell'immagine fotocinematografica alla nascita dei *film studies* come vera e propria disciplina: «Il concetto di specificità del medium è stato storicamente cruciale all'emergere dei *film studies*. [...] Ma ciò che divenne chiaro quasi immediatamente fu che il cinema non poteva essere individuato come medium nel senso tradizionale del termine, a causa della sua eterogeneità materiale. Per Christian Metz, questa eterogeneità era incarnata nel fatto che il cinema aveva una codificazione multipla; per Peter Wollen, il film attivava tutte le categorie del segno di Pierce – indice, icona e simbolo; e per Jean-Louis Baudry e gli studiosi della rivista *Screen* negli anni settanta, il cinema doveva essere pensato come un apparato, o dispositivo, che orchestra una serie di elementi – lo schermo, il proiettore e lo spettatore» (Ivi, p. 243).

<sup>232</sup> Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e associati, Milano, 2002, p. 29.

<sup>233</sup> «According to Bolter and Grusin's own definition – scrive Wanda Strauven – the notion refers to the “formal logic by which new media refashion prior media forms” – television remediated film that remediated photography that remediated painting, and so on. [...] Despite their openly acknowledged Foucauldian inspiration, one might have reservations about Bolter and Grusin's method, as it inevitably implies a historical linearity, resulting in an equally inevitable media convergence. According to [Siegfried] Zielinski, this is indeed not the appropriate way to do media history: “In [this] perspective,

L'interesse da parte dell'arte contemporanea verso il rapporto tensivo tra il cinema e la fotografia chiama in causa un concetto di obsolescenza fortemente influenzato da Walter Benjamin<sup>234</sup>. Il pensiero espresso dal filosofo tedesco secondo cui i fenomeni e gli strumenti ormai obsoleti facciano rilucere, per un'ultima volta, l'immagine delle loro "utopie" originarie e, al contempo, la prefigurazione del "nuovo" che si imporrà su di loro permea, evidentemente, le discussioni connesse a ciò che Rosalind Krauss ha definito l'attuale "condizione postmediale", vale a dire una condizione "post-avanguardista" e "post-modernista" in cui l'arte abbandona la precedente centralità riservata al medium. In particolare, il chiaro rimando delle intuizioni sull'obsolescenza verso il paradosso benjaminiano dell' "immagine dialettica" – ovvero un'immagine discontinua, sospesa e carica di tensioni, nella quale il passato e il futuro si illuminano a vicenda a partire dal presente<sup>235</sup> – sembra riflettere, curiosamente, la tensione tra immobilità e movimento dell'immagine che contraddistingue il film alle sue origini (attraverso l'azione di arresto operata sul primo fotogramma della pellicola durante le proiezioni Lumière) ma anche alla sua presunta "morte" (mediante la diffusione del paradigma storico-estetico delle *still/moving images* nel panorama artistico contemporaneo). La coesistenza tra fissità e movimento all'interno dell'immagine sembra, dunque, suggerire oggi una possibile sospensione riflessiva per mezzo della quale esplorare i nessi e le relazioni inaspettate tra l'odierna condizione estetico-tecnologica e le origini del cinema; l'ipotesi di nuove percorsi temporali e storici tra il passato e il presente giungono, così, a mettere in discussione le

---

history is the promise of continuity and a celebration of the continual march of progress"» (Wanda Strauven, "Media Archaeology: Where Film History, Media Art, and New Media [Can] Meet", in Julia Noordegraaf, Cosetta G. Saba, Barbara Le Maître, Vinzenz Heideger [a cura di], *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2012, p. 69).

<sup>234</sup> Walter Benjamin si riferisce in molteplici occasioni a un'idea generativa di obsolescenza. Riportiamo di seguito due citazioni in tal senso significative: «Eso [il Surrealismo] può vantarsi di una sorprendente scoperta. Per primo si imbatté nelle energie rivoluzionarie che appaiono nelle cose "invecchiate", nelle prime costruzioni in ferro, nelle prime fabbriche, nelle prime fotografie, negli oggetti che cominciano a comparire, nei pianoforti a coda, negli abiti vecchi più di cinque anni, nei ritrovi mondani, quando cominciano a passare di moda. Quale sia il rapporto di queste cose con la rivoluzione – nessuno può saperlo più esattamente di questi autori. Come la miseria, non solo quella sociale ma anche e altrettanto quella architettonica, la miseria dell'*intérieur*, le cose asservite e asserventi si rovesciano in nichilismo rivoluzionario, prima di questi veggenti e indovini non se n'era accorto nessuno» (Walter Benjamin, "Il Surrealismo. L'ultima istantanea sugli intellettuali europei", in Andrea Pinotti, Antonio Somain, *Aura e choc*, cit., p. 324); «Nel loro tentativo di produrre, nella natura rappresentata, trasformazioni fedeli fino all'illusione, i panorami rinviano in anticipo, oltre la fotografia, al film e al film sonoro» (Walter Benjamin, "Parigi, la capitale del XIX secolo [Exposé del 1935]", in Ivi, p. 376).

<sup>235</sup> Sull' "immagine dialettica" si vedano: Walter Benjamin, *Sul concetto di storia*, Torino, Einaudi, 1997; Walter Benjamin, "N. Teoria della conoscenza, teoria del progresso", cit.

logiche evoluzionistiche che vorrebbero individuare una cesura netta tra i “vecchi” e i “nuovi” media, per riconsiderare, piuttosto, le molteplici e discontinue temporalità che distillano l’incontro tra il movimento e l’immobilità dell’immagine<sup>236</sup>.

Avvolti entrambi dal velo dell’obsolescenza nell’era della riproducibilità digitale, il cinema e la fotografia trovano dunque nell’arte contemporanea la possibilità di riscoprire e instaurare vecchie e nuove tensioni, le quali, in opposizione ai rischi speculari di richiamarsi a limiti disciplinari regressivi o di decretare troppo in fretta la dissoluzione del medium, mirano a problematizzare il dualismo tra specificità mediale e convergenza<sup>237</sup>, riarticolando sia i confini tra *still* fotografico e immagine filmica, sia i margini cronologico-concettuali tra media obsoleti e nuove tecnologie. La presenza dell’obsolescenza nell’arte contemporanea non si limita dunque a “commemorare” la fine del cinema e della fotografia di fronte al digitale, ma intende piuttosto sperimentare le opportunità di reinvenzione di questi due media nell’attuale scenario estetico e tecnologico, riflettendo, simultaneamente, su concetti a essi strettamente connessi come attrazione, inconscio ottico, movimento, immobilità, istante, durata, fino a ridiscutere le nozioni stesse di “filmico” e di “fotografico”. Sotto questo aspetto, in accordo con quanto afferma Thomas Elsaesser sul futuro della *film theory*<sup>238</sup>, l’avvento del digitale non si pone come il mero superamento delle tecnologie precedenti ma come un *grado zero*, un’opportunità di ripercorrere le storie dei “vecchi media” e di comprenderne le possibilità di trasformazione e migrazione nel panorama estetico e comunicativo contemporaneo.

---

<sup>236</sup> Significativa, a tale proposito, è la seguente citazione di Karen Beckman e Jean Ma: «In the suspended animation created by the intersection of photography and cinema we find a model for simultaneously looking forward and backward at the vicissitudes of the media in question, and see that new media do not simply displace what came before, but rather shine a light onto older media, permitting us to see them differently» (Karen Beckman, Jean Ma, “Introduction”, cit., p. 10).

<sup>237</sup> Cfr. Erika Blasom, “A Cinema in the Gallery, a Cinema in Ruins”, cit., p. 412.

<sup>238</sup> «If one therefore positions oneself, regarding the indexical nature of the photographic image, not in the past, but in the post, one tends to regard digitization less as a technical standard (important though this is, of course), but more like a zero-degree that allows one to reflect upon one's understanding both film history and cinema theory» (Thomas Elsaesser, “Early Film History and Multi-Media. An Archaeology of Possible Futures?”, in Wendy Hui Kyong Chun, Thomas Keenan (a cura di), *New Media, Old Media. A History and Theory Reader*, London, Routledge, 2006, p. 16).

## 2.2 *Moving and Arrested Images*. “Effetto cinema” e museo

A partire dagli anni Novanta, l'interesse verso l'obsolescenza che ha investito l'arte contemporanea ha condotto allo sviluppo di un fenomeno di progressiva “cinematizzazione” della galleria e del museo<sup>239</sup>, capace di modellare nuove concezioni dell'immagine in movimento e di stimolare nuove riflessioni sul rapporto tra il cinema e gli altri linguaggi della visione. Negli anni Trenta, all'interno de *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Walter Benjamin faceva notare come le immagini tecnicamente riproducibili diffuse dalla fotografia e dal cinema avessero causato dei cambiamenti inevitabili nel concetto stesso di arte; riferendosi esattamente a questo assunto benjaminiano, Erika Balsom si interroga sull'attuale condizione estetico-mediale ponendo le seguenti questioni:

Without abandoning this notion – for it is by no means settled – I will invert this query for the twenty-first century to ask: how does the progressive integration of cinema into gallery and the museum change our conception of it? And how might the presence of moving images in the gallery function as a microcosm in which to examine the transformations cinema is undergoing today in the broader cultural field?<sup>240</sup>

Ciò che si è verificato nel mondo artistico a cominciare dagli anni Novanta segna, di fatto, un cambiamento di paradigma nei rapporti tra l'immagine filmica, l'immagine fotografica e la pratica artistica. Un numero sempre più crescente di studiosi, provenienti sia dall'ambito dei *film studies* sia da quello della storia dell'arte, ha cercato di cogliere e delineare i tratti di questo fenomeno. Jean-Christophe Royoux, ad esempio, ha qualificato la presenza delle immagini in movimento all'interno del museo con la definizione di «cinéma d'exposition»<sup>241</sup>; Raymond Bellour si è riferito a tale tendenza denominandola «autre cinéma»<sup>242</sup>; Philippe Dubois, concentrandosi in particolare sull'indeterminazione tra il movimento e l'immobilità presente all'interno di

---

<sup>239</sup> Cfr. Matilde Nardelli, “Moving Pictures: Cinema and its Obsolescence in Contemporary Art”, *Journal of Visual Culture*, 2009, 8, p. 244.

<sup>240</sup> Erika Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013, p. 12.

<sup>241</sup> Jean-Christophe Royoux, “Cinéma d'exposition: l'espacement de la durée”, *Art Press*, 262, novembre 2000, pp. 36-41.

<sup>242</sup> Raymond Bellour, “D'un autre cinéma”, *Trafic*, 34, été 2000, pp. 5-21.

molte opere, ha parlato di «effet cinéma»<sup>243</sup>. Gli artisti, dal canto loro, hanno di volta in volta preso in esame il cinema come un oggetto da indagare in termini storici, temporali e istituzionali o ancora, si sono appropriati dell'immagine filmica per analizzarne o sovvertirne i contenuti convenzionali e le strategie di costruzione dell'immaginario<sup>244</sup>. Negli ultimi decenni, l'integrazione dell'istanza cinematografica nell'ambiente del museo ha assunto, indipendentemente da ognuna delle sue forme, una serie di caratteri essenzialmente diversi rispetto al passato. Se tra gli anni Sessanta e Settanta, l'investigazione dell'apparato "ideologico" del cinema e la dissezione critica del movimento erano stati al centro – oltre che delle esperienze connesse allo *structural film* – di molteplici installazioni museali e *time-based works* realizzati, fra gli altri, da artisti come Annabel Nicolson, Dan Graham, William Raban<sup>245</sup>, l'esplorazione del filmico negli odierni spazi dell'arte presenta una fenomenologia piuttosto peculiare; come dichiara infatti George Baker:

If we look just to the 1960s and the '70s, and the present moment – with the lacuna of the '80s being in fact significant for a genealogy looking more for ruptures, discontinuities – I don't so much see a shared dialogue between painting and film as I do moments of intense technological transformation that have the effect of revivifying work on film. In the '60s and '70s, you have the rise of new electronic media such as TV and video, which have a freeing effect on artistic explorations and uses of film. And since the '90s, we see that new digital media have had a similar effect. But the junctures – technological, historical – are radically different<sup>246</sup>.

---

<sup>243</sup> Philippe Dubois, "Esporre il movimento? Sull' 'effetto cinema' nell'arte contemporanea", *Bianco e nero*, fascicoli 554/55, Carocci, 01-02/2006; Id., "Un 'effet cinéma' dans l'art contemporain", *Cinema & Cie*, N. 8, Fall 2006.

<sup>244</sup> All'interno del presente capitolo ci occuperemo principalmente della prima tendenza; ricordiamo, tuttavia, che alla seconda tendenza – maggiormente orientata rispetto alla prima a indagare il cinema dal punto di vista delle questioni connesse all'immaginario – appartengono, ad esempio, artisti come Matthew Barney e Doug Aitken.

<sup>245</sup> Queste sperimentazioni artistiche condividevano con il coevo *structural film* il riferimento al discorso critico dell'*Apparatus theory* (si rimanda alla nota n. 149 di questo lavoro), finalizzato a una messa in discussione dell'istituzione cinema attraverso l'esibizione del fotogramma e, in generale, delle componenti materiali ed essenziali del film. Per approfondimenti si vedano ad esempio: Clive Phillpot, Andrea Tarsia, *Live in Your Head: Concept and Experiment in Britain, 1965-75*, London, Whitechapel Art Gallery, 2000; Chrissie Iles, *Into the Light: The Projected Image in American Art, 1964-1977*, New York, Harry N. Abrams, 2001.

<sup>246</sup> George Baker, "Round Table: The Projected Image in Contemporary Art", cit., p. 73.



Nelle operazioni artistiche prodotte a partire dagli anni Novanta, l'interesse verso le componenti costitutive del film risulta orientato, sostanzialmente, a una reinterrogazione della «plasticità»<sup>247</sup> e delle possibilità di ricombinazione dell'immagine filmica e fotografica in un contesto estetico e tecnologico sempre più dominato dal digitale. La messa in discussione, attuata negli anni Sessanta e Settanta, degli aspetti ideologici e istituzionali connessi all'apparato di base del cinema si trasforma, nello scenario di oggi, in una volontà di *rifunzionalizzazione*<sup>248</sup> dell'immagine filmica e dell'immagine fotografica, finalizzata a riarticolare il rapporto tra “vecchi” e “nuovi” media e ad aprire spazi di riflessione e confronto tra il passato e il presente. L'appropriazione da parte degli artisti contemporanei di due media “desueti” come il cinema e la fotografia – del loro rapporto dialettico e dei nessi sotterranei che li collegano – implica dunque, come spiega il teorico finlandese Erkki Huhtamo, una concezione dell'odierna condizione tecnologica «as both the terrain and tool for media archaeological excavations»<sup>249</sup>.

Oltre a ridefinire i confini teorici tra *film studies* e storia dell'arte, l'integrazione del film e della fotografia nello spazio del museo riconferma la specificità “eterogenea” e mutevole di questi due media. Lo scambio tra l'immagine filmica e l'immagine fotografica giunge, in tal senso, a introdurre una prospettiva di simultaneità attraverso la quale l'incontro irrisolvibile tra il movimento e l'immobilità diviene un modello possibile sia per ripensare il rapporto tra il cinema e la fotografia in termini storici, sia per ipotizzare nuove identità dell'immagine contemporanea. A tale proposito, Philippe Dubois scrive:

---

<sup>247</sup> Matilde Nardelli, “Moving Pictures: Cinema and its Obsolescence in Contemporary Art”, cit., p. 246.

<sup>248</sup> All'interno del saggio del 1934 “L'autore come produttore”, Walter Benjamin cita il concetto di *Umfunktionierung* (“cambiamento di funzione”), precedentemente coniato da Bertolt Brecht, intendendo con esso la possibilità di rovesciamento a fini rivoluzionari delle forme e degli strumenti dominanti di produzione culturale. Nel contesto contemporaneo, la nozione di rifunzionalizzazione è stata più volte impiegata nell'ambito di operazioni artistiche connesse alla *media archaeology*, finalizzate, a vari livelli, al riuso e all'attribuzione di nuove funzioni a materiali e dispositivi mediali “obsoleti”. Si vedano: Walter Benjamin, “L'autore come produttore”, in *Avanguardia e rivoluzione. Saggi sulla letteratura*, Torino, Einaudi, 1979, p. 207; sull'odierna nozione di rifunzionalizzazione si veda, ad esempio: Garnet Hertz, Jussi Parikka, “Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method”, *Leonardo*, Volume 45, Number 5, 2012, pp. 424-430.

<sup>249</sup> Erkki Huhtamo, “Resurrecting the Technological Past: An introduction to the Archaeology of Media Art”, *InterCommunication* 14, 1995, [http://www.ntticc.or.jp/pub/ic\\_mag/ic014/huhtamo/huhtamo\\_e.html](http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic014/huhtamo/huhtamo_e.html); [consultato il 17/02/2015].

Il criterio del movimento è sembrato essere un criterio semplice per dividere il campo delle immagini. Molte teorizzazioni e storicizzazioni (nel settore dell'estetica, della teoria delle arti e della storia delle tecnologie dell'immagine) sono state elaborate su questa base, e purtroppo il paesaggio si è meccanicamente irrigidito intorno a questa linea di demarcazione. È piuttosto evidente, appena consideriamo la situazione un po' più in profondità, che niente è meno sicuro: e che questo criterio falsamente stabile si rivela in realtà di una notevole instabilità. [...] Alcune suddivisioni istaurate o facili (del tipo "fotografia = immobilità; cinema = movimento") si basano su assimilazioni per lo meno dubbiose e incerte. Le cose non sono mai così semplici come sembrano, e ciò che chiamiamo movimento (ivi inclusa la sua negazione) in effetti non è altro che un gioco infinitamente mutevole (e mutato) di probabilità e improbabilità percettive. Il fatto rilevante – centrale in numerose opere di artisti contemporanei o in molte mostre – è proprio tutto ciò che riguarda l'indeterminazione del movimento dentro e attraverso l'immagine: una indeterminazione che a volte caratterizza l'oggetto mostrato (ciò che viene visto) così come l'atto stesso della visione<sup>250</sup>.

All'interno del museo contemporaneo, la riarticolazione dei rapporti tra immagine filmica e immagine fotografica avviene dunque, per citare Joanna Lowry e David Green, nel segno di una sostanziale «erosione»<sup>251</sup> – diffusasi contestualmente all'avvento del digitale – delle precedenti categorie per mezzo delle quali era possibile riconoscere le differenze e i confini tra immagine fissa e immagine in movimento. Gli artisti riconducibili a tale tendenza non operano, tuttavia, necessariamente ricorrendo all'uso esclusivo di immagini e media digitali ma, anzi, come vedremo nel prossimo sottoparagrafo, si servono spesso di strumenti palesemente "obsoleti" provenienti dall'ambito delle tecnologie analogiche. Indipendentemente dai mezzi impiegati, i loro lavori risultano in grado di evocare una tensione collocabile in uno spazio intermediale, un contrasto generativo capace di gettare una nuova luce sulle relazioni – sia attuali, sia originarie – tra il cinema e la fotografia, giungendo a riorganizzare, al tempo stesso, i concetti di movimento, immobilità e temporalità usualmente connessi a questi media. È esattamente sottolineando un simile carattere dialettico e interstiziale che Raymond

---

<sup>250</sup> Philippe Dubois, "Esporre il movimento? Sull' 'effetto cinema' nell'arte contemporanea", cit., pp. 37-38.

<sup>251</sup> David Green, Joanna Lowry (a cura di), *Stillness and Time: Photography and the Moving Image*, cit., 2006, p. 7.

Bellour introduce, all'interno di un saggio del 1997, l'opera dell'artista irlandese James Coleman, che andremo ad approfondire nelle pagine seguenti:

Between the living and the dead. Between life and death. Between film and photography, theater and painting: between all the forms of representation linked to these extremes of motion and stasis, there lies a perverse and precise art, one dedicated to a future still partly unknown, and of which James Coleman is the inhabitant<sup>252</sup>.

### **2.2.1 «Between Film and Photography»: *Untitled: Philippe VACHER e INITIALS* di James Coleman**

James Coleman è un precursore e al tempo stesso un diretto artefice dell'interesse da parte dell'arte contemporanea verso le possibilità interstiziali insite nel rapporto tra l'immobilità e il movimento dell'immagine. Se all'inizio della sua carriera – tra la fine degli anni Sessanta e i primi anni Settanta – i lavori dell'artista si sono contraddistinti, in particolare, per un impiego del medium filmico vicino in una certa misura alle coeve sperimentazioni dello *structural film*<sup>253</sup>, l'opera di Coleman si è affermata successivamente nella realizzazione di ciò che lui stesso ha definito «projected images»<sup>254</sup>, vale a dire fotografie proiettate al buio sotto forma di diapositive, accompagnate, talvolta, da una colonna sonora. Lo specifico *modus operandi* di questo artista – riconoscibile a tutt'oggi come il suo “linguaggio ricorsivo” nonché, per citare Rosalind Krauss, come il suo «medium»<sup>255</sup> – rappresenta, indiscutibilmente, un tassello fondamentale nello sviluppo delle odierne ricerche artistiche tese a indagare la relazione tensiva tra il cinema e la fotografia.

---

<sup>252</sup> Raymond Bellour, “The Living Dead (*Living and Presumed Dead*)”, in George Baker (a cura di), *James Coleman*, Cambridge, London, MIT Press, 2003, p. 57).

<sup>253</sup> Si pensi, ad esempio a due *flicker films* come *Flash Piece* (1970) oppure *Box (ahharetturnabout)* (1977): sul primo film si veda: Anne Rorimer, “James Coleman 1970 – 1985”, in George Baker (a cura di), *James Coleman*, cit.; Rosalind Krauss fornisce invece un'interessante analisi del secondo film all'interno de *L'informe*, cit., pp. 163-170.

<sup>254</sup> Cfr. George Baker, “Reanimations (I)”, *October*, 104, Spring 2003, p. 29.

<sup>255</sup> Rosalind Krauss individua nell'impiego da parte di James Coleman del proiettore per diapositive il suo “medium reinventato”, vale a dire l'insieme di regole, automatismi e convenzioni che l'artista è in grado di attribuire a questo strumento preesistente non solo in virtù delle sue caratteristiche materiali ma, soprattutto, per l'uso linguistico e ricorsivo che fa di esso. Si veda: Rosalind Krauss, “...E poi vi voltate?” – Un saggio su James Coleman”, in Id., *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, cit.

Nel 1990 James Coleman realizza una pellicola intitolata *Untitled: Philippe VACHER* che, per molti versi, si colloca in una posizione intermedia e “dialettica” nel *corpus* dell’artista: come fa notare infatti George Baker, tra le opere di Coleman prodotte tra gli anni Ottanta e Novanta<sup>256</sup> il lavoro costituisce «a peculiar hybrid»<sup>257</sup>, una sorta di “eccezione”, dunque, capace da un lato di *anticipare* le investigazioni sul cinema che saranno realizzate in quella stessa decade da artisti come Rodney Graham, Nancy Davenport, David Claerbout, Tacita Dean, Douglas Gordon, dall’altro di *tornare* a un tipo di sperimentazione sul film di stampo “strutturale” e “materialista”, in grado di dimostrare una certa affiliazione da parte dell’artista all’avanguardia cinematografica degli anni Sessanta e Settanta. Girato in 35 mm, *Untitled: Philippe VACHER* è ambientato in una sala operatoria nella quale l’attore Philippe Vacher – noto in Francia per aver interpretato il ruolo di medico in *soap operas* televisive a tema ospedaliero – cade pericolosamente su un carrello chirurgico sul quale sono appoggiati contenitori, bottiglie e altri svariati strumenti medici; ciò a cui assistiamo durante la visione della pellicola consiste nel movimento compiuto da Vacher per rialzarsi dalla caduta, azione svolta dall’attore mentre ruota lo sguardo in direzione dello spettatore. In questo film privo di sonoro, eccetto per la presenza preminente del rumore del proiettore nello spazio di fruizione dell’opera, l’atto compiuto dall’uomo – che nella sua durata reale potrebbe svolgersi approssimativamente in tre secondi – giunge a coprire una lunghezza di oltre diciassette minuti. L’artista produce questo effetto di dilatazione temporale “rifotografando” ogni fotogramma della pellicola per circa trecento volte, stravolgendo così la consuetudine cinematografica che prevede la proiezione del film a ventiquattro fotogrammi al secondo e sostituendo a essa la permanenza di ogni *still* sullo schermo per circa tredici secondi. Un’altra forma di manipolazione attuata da Coleman sulla pellicola consiste in un processo di lisciviazione del colore – ottenuto di nuovo mediante la tecnica della “rifotografia” dei fotogrammi, ma anche attraverso l’impiego di un negativo in bianco e nero – il quale, dalle iniziali tonalità vibranti, tende gradualmente a dissolversi per tutta la durata del film fino a “scaricarsi” completamente<sup>258</sup>.

---

<sup>256</sup> Per un ampio resoconto sull’opera di James Coleman si vedano i saggi raccolti all’interno di George Baker (a cura di), *James Coleman*, cit.

<sup>257</sup> George Baker, “Reanimations (I)”, cit., p. 29.

<sup>258</sup> È interessante, in tal senso, il commento di George Baker sul processo di manipolazione del colore messo in atto nel film: «In contrast to the steady but stunted forward motion of the still frames, Coleman’s

L'operazione di Coleman privilegia, di fatto, diverse strategie riconducibili ai procedimenti usualmente connessi allo *structural film*: all'interno di *Untitled: Philippe VACHER*, oltre ad attribuire una piena e primaria centralità alla forma dello *still*, l'artista impiega sistematicamente la soluzione operativa della ripetizione, attuandola sia sotto forma di *loop*, sia mediante la riregistrazione dei fotogrammi proiettati sullo schermo<sup>259</sup>. Analogamente ai casi ascrivibili allo *structural film* affrontati nel primo capitolo, l'effetto più evidente individuabile in una pellicola come *Untitled: Philippe VACHER* deriva dunque da un processo di "isolamento" e di messa in evidenza della componente statica del film, la quale, ancora una volta, va intesa come principio al contempo paradossale e generativo alla base del movimento filmico stesso<sup>260</sup>. In particolare, la pellicola di Coleman sembra porsi a suo modo come un *fixation film*, giungendo così a confinare con una "categoria" del precedente cinema d'avanguardia riferibile, *in primis*, ai film di Andy Warhol<sup>261</sup>. In modo simile a pellicole come *Empire* o *Sleep*, l'obiettivo perseguito da *Untitled: Philippe VACHER* riguarda, in effetti, un uso dell'immobilità finalizzato, al contempo, a uno studio analitico e a una sospensione/intensificazione temporale dell'immagine filmica. Esattamente ponendo un confronto tra *Sleep* e *Untitled: Philippe VACHER*, ancora George Baker scrive:

Preparing a discussion of 1960s experimental cinema and specifically building toward an exploration of Warhol's film *Sleep* (1963), Gilles Deleuze once described the paradoxes of the body's representation in such films: "The body is never in the present, it contains the before and the after, tiredness and waiting". And so it is with *Untitled: Philippe VACHER*. Positioned halfway between the slapstick of a Jerry Lewis and the

---

critics have noticed that this hastened voyage of the film back toward black and white opens up a spiraling series of connotations that signal a temporal – perhaps even a historical – regression. The film, then, moves forward and backward at the same time: forward toward the conclusion of the filmed action; backward through a series of stratigraphic temporal layers, to the nebulous grain of German Expressionist cinema, perhaps, or to the hand-tinted tonalities of nineteenth-century photography, or to the chemical basis of the photographic medium that remains visible in the earliest, primitive photographs, those of Nicéphore Niépce, for example. Similarly, one might say that this temporal regression is not only external – linked to the historicity of the cinematic or photographic medium – but also internal to this specific image itself, as we seem to stare at an image traveling backward toward its own negative, reversing the process of filmic "development" before our eyes» (George Baker, "Reanimations (I)", cit., p. 31).

<sup>259</sup> Si rivedano, a tale proposito, le quattro caratteristiche individuate da P. Adams Sitney relativamente allo *structural film*, riportate alla nota n. 146 di questo lavoro.

<sup>260</sup> Emblematica, in tal senso, risulta la seguente affermazione pronunciata dal cineasta strutturale Peter Kubelka: «This is the first thing. Cinema is not movement. Cinema is a projection of stills – which means images which do not move – in a very quick rhythm» (Jonas Mekas, "Interview with Peter Kubelka", in P. Adams Sitney, *Film Culture Reader*, cit., p. 291).

<sup>261</sup> Si rimanda al paragrafo 1.4 del presente lavoro.

earnest monotone of an Eadweard Muybridge motion study, feeding off the gray area between mass culture and the avant-garde, this is a film about a body – a character, an actor – that seems to be suspended. This is a film that adopts the film still as its form, but only to refute the “still” as the imposition of stasis. For “still” also means a continuation. “*Encore*”, as the French would say, signifying both repetition and prolongation. [...] The actor’s body is not the only thing suspended in *Untitled: Philippe VACHER*. We face a similar suspension of the film’s medium. Can we even call it a film? It seems to lie *between* film and photography. [...] I would like to see such hybridity as a strategy of *dual articulation*<sup>262</sup>.

Come si può notare da questa citazione, la condizione intrinsecamente *in between* che contraddistingue, a vari livelli, *Untitled: Philippe VACHER* ci aiuta a comprendere la riflessione compiuta da Coleman sul rapporto tra cinema e fotografia e, di conseguenza, anche le modalità attraverso cui l’artista giunga a “esporre” tale rapporto all’interno del museo. Il concetto di “doppia articolazione” ipotizzato da Baker in riferimento al lavoro di Coleman consente, in questa prospettiva, di concepire un film come *Untitled: Philippe VACHER* in termini dialettici, considerando cioè la relazione tra il cinema e la fotografia presente in esso non tanto «[as] a “unity” of diversified form», quanto «[as] a radical “duality” of form, a sharing of forms [that] do not fuse or simply merge, but communicate precisely around that which they lack, “share” elements only at the limits of their individual capacities for formal articulation»<sup>263</sup>. Oltre a richiamare una discontinua esperienza di transizione dal cinema alla fotografia analoga a quella riscontrabile nei *fixation films* di Warhol<sup>264</sup>, la “dualità” presente nella pellicola di Coleman non produce un processo di “livellamento” fra il medium filmico e il medium fotografico, ma intende invece generare tra essi «a radical “sharing” of forms», vale a dire una “condivisione radicale” dei principi strutturali che contraddistinguono queste forme mediali<sup>265</sup>.

<sup>262</sup> George Baker, “Reanimations (I)”, cit., pp. 33-34.

<sup>263</sup> Ivi, p. 36.

<sup>264</sup> Si rimanda alle pagine di questo lavoro dedicate al film *Empire* (Andy Warhol, 1964).

<sup>265</sup> Scrive ancora George Baker: «Dual articulation is not about a collision of mediums as opposed “essences” [...] essences identical with the material limitations of the medium’s support. Nor is to be equated with the mushy imprecision of what has been called “intermedia”. [...] Dual articulation would be something like a radical “sharing” of forms. It would force us to imagine that mediums could interpenetrate without losing their specificity, without becoming “general”. And as an operation, dual articulation does not produce hybrids or exceptions, aside from the fact that everything it produces is an exception, a transgression in the most precise definition of that word» (Ivi, p. 35).

All'inizio degli anni Novanta, in un momento storico e mediale in cui, in concomitanza alla progressiva diffusione delle tecnologie digitali, si comincia a dibattere sull' "inevitabile" fine del cinema e della fotografia "per come li conoscevamo", un lavoro come *Untitled: Philippe VACHER* problematizza notevolmente tale questione: attraverso un'attitudine volta non a privilegiare le possibilità di "fusione" tra diversi media ma a investigare, piuttosto, le zone interstiziali che sussistono tra istanze mediali differenti, Coleman mostra a un'imminente generazione di artisti – fra cui Eija-Liisa Ahtila, Nancy Davenport, Stan Douglas, Douglas Gordon, Sharon Lockart<sup>266</sup> – che l'immagine filmica e l'immagine fotografica non scompaiono o semplicemente si dissolvono all'interno dei *new media* ma che, al contrario, esse sono capaci di mutare e di ricombinarsi, ritrovando e instaurando tra loro vecchie e nuove relazioni.

L'interesse di Coleman verso lo spazio *in between* tra il cinema e la fotografia, espresso attraverso un uso dell'immagine filmica volto a mostrare gli effetti della sospensione del suo movimento, giunge in tal senso a evocare una più ampia nozione di "arresto": la tensione tra il movimento e l'immobilità presente nell'immagine sembra riflettere, sotto questo aspetto, un concetto di intervallo più complesso, per mezzo del quale non solo poter mettere in discussione la presunta "ineluttabilità" della fine del cinema, ma instaurare le condizioni stesse per concentrarsi, come suggerisce Giuliana Bruno, «sulle vaste e ancora non sfruttate possibilità dello studio interdisciplinare di arte e cinema»<sup>267</sup>. Nel contribuire a riarticolare i confini teorici e disciplinari tra *film studies* e storia dell'arte, l'ingresso nella galleria di un'opera come *Untitled: Philippe VACHER* dimostra, in accordo con Thomas Elsaesser<sup>268</sup>, che l'assunzione dell'immagine filmica da parte dell'arte contemporanea può determinare un modello di sospensione storico-temporale teso a stimolare un approccio risolutamente anti-lineare nei confronti dell' "ossessione del nuovo" posta dal digitale. L'interstizio e la frammentarietà presi in

---

<sup>266</sup> Riferendosi a questi artisti emersi negli anni Novanta, Philippe Dubois afferma: «En termes de personnes, très simplement, force est de constater un phénomène de génération: toute un ensemble d'artistes plasticiens semble, en gros dans les quinze dernières années, s'être bel et bien emparé de l'objet ou de la pensée "cinéma", et l'avoir placé au Coeur de leur pratique d'artiste, comme s'il s'agissait de (ré)animer le monde de l'art contemporain en lui redonnant une vie et un imaginaire, sinon nouveau, au moins riche historiquement, culturellement et esthétiquement. C'est un fait objectif et au moins quantitatif. Et si ce n'est pas une "école" à proprement parler, c'est au moins un mouvement qu'on peut dire presque *générationnel*» (Philippe Dubois, "Un 'effet cinéma' dans l'art contemporain", cit., pp. 18-19).

<sup>267</sup> Giuliana Bruno, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, cit., p. 56.

<sup>268</sup> Thomas Elsaesser, "Obsolescence, Nostalgia and other Retro-Agencies", cit.

esame da Coleman costituiscono, in questa prospettiva, gli elementi attraverso cui poter generare «a pause for thought about these suspended moments of aesthetic transition»<sup>269</sup>, rivalutando le potenzialità insite nella tensione tra l'immagine filmica e l'immagine fotografica ma attuando, soprattutto, una loro rifunzionalizzazione nell'odierno contesto estetico-mediale.

Alla luce dell'incombente *digital turn*, *Untitled: Philippe VACHER* ripropone negli spazi del museo una riflessione su ciò che non si può né percepire né osservare durante la visione convenzionale di un film. Oltre a evidenziare una tensione tutta interna alla forma dello *still*<sup>270</sup>, la pellicola di Coleman esibisce i fotogrammi soffermandosi sulla loro discontinuità, insistendo cioè su immagini-frammento che, in condizioni abituali, verrebbero proiettate sullo schermo per la durata infinitesimale di un ventiquattresimo di secondo. L'investigazione dell'intervallo tra i singoli *frames*, di ciò che di fatto *giace tra le immagini*, implica necessariamente una rinnovata considerazione da parte dell'artista delle componenti materiali del film: l'importanza del fotogramma in *Untitled: Philippe VACHER* viene espressa, in tal senso, mediante il "passaggio" dell'immagine dalla fissità della fotografia al movimento del cinema, attraverso la creazione, dunque, di una tensione capace di sospendere l'idea "usuale" di movimento filmico, per privilegiare, piuttosto, l'immobilità intesa come "risorsa-limite" del film<sup>271</sup>; la creazione di questa tensione produce inevitabilmente un nesso al gioco dialettico di staticità e movimento situato, come ha dimostrato Tom Gunning, all'origine stessa della proiezione cinematografica<sup>272</sup>, giungendo così a stimolare nuove

---

<sup>269</sup> Karen Beckman, Jean Ma, "Introduction", cit., p. 8.

<sup>270</sup> A questo proposito George Baker, citando il testo "Pictures" di Douglas Crimp (si veda la nota n. 202 di questo lavoro), paragona la tensione interna ai fotogrammi che compongono *Untitled: Philippe VACHER* alle serie di *film stills* prodotti nell'ambito dell'*appropriation art* di fine anni Settanta, di cui gli *Untitled Film Stills* di Cindy Sherman costituiscono un esempio emblematico. Si veda: George Baker, "Reanimations (I)", cit., pp. 43-44.

<sup>271</sup> George Baker legge la natura del "passaggio" incessante dal cinema alla fotografia in *Untitled: Philippe VACHER* nei termini di una complessa investigazione dei limiti tra i due media: «Now, photography confronts cinema, just as, in *Untitled: Philippe VACHER*, cinema looks toward photography [...] Photography now moves, and cinema freezes. But photography takes on movement only to be disrupted by the invisible limit that allows traditional cinematic illusion, and that this cinema cannot display [...] An interstice between mediums has not been "crossed"; forms can only share themselves around that which they lack. Forms can only (truly) share themselves around an absolute limit, a limit that must be respected, and yet this limitation is a gift. For this limitation also means that forms have an outside through which they can – or perhaps even must – become other. It is in the interstice where film can become photographic, where not only "shot" and "frames" collide irrationally, but where the images becomes extrinsic, extroverted, profligate» (Ivi, pp. 47-48).

<sup>272</sup> Si rimanda a Tom Gunning, "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator", cit., oltre che al paragrafo 1.1 del presente lavoro.



riflessioni sul funzionamento stesso del dispositivo di proiezione, riservando a esso un ruolo diretto nello spazio di fruizione dell'opera.

L'esposizione del proiettore inteso come parte integrante e sostanziale del lavoro artistico assume, tra le operazioni di Coleman, la rilevanza probabilmente più significativa nelle sue *projected images*, vale a dire nell'ambito di quei lavori realizzati dall'artista impiegando fotografie proiettate in forma di diapositive accompagnate, in molti casi, da una colonna sonora. In particolare, è possibile individuare una serie di nessi piuttosto diretti fra un film come *Untitled: Philippe VACHER* e *I N I T I A L S*, uno *slide show* realizzato da Coleman tra il 1993 e il 1994. Capitolo conclusivo di una trilogia di "immagini proiettate" composta, inoltre, da *Background* (1991-94) e *Lapsus Exposure* (1992-94), *I N I T I A L S* è nuovamente ambientato, come la pellicola del 1990, in uno scenario ospedaliero – una clinica dismessa per la cura della tubercolosi – e interpretato, anche questa volta, da attori provenienti dal mondo della televisione. Costituita da novantacinque diapositive le quali, affiancate da una *voice over*, vengono proiettate in un arco temporale di diciotto minuti, *I N I T I A L S* è un'opera che conferma emblematicamente l'attitudine di Coleman a lavorare nello spazio *in between* tra immagine fotografica e immagine filmica o in questo caso, come afferma Rosalind Krauss, su

quel paradossale scontro tra immobilità e movimento che la statica diapositiva provoca esattamente nell'interstizio dei suoi cambi d'immagine e che, dacché Coleman insiste che l'apparecchiatura di proiezione sia posta nello stesso spazio degli spettatori dell'opera, è sottolineata dal click della rotazione dal carosello e dalla caduta della nuova diapositiva al suo posto o dal ronzio meccanico delle lenti dello zoom dei due proiettori che cambiano la messa a fuoco per creare l'effetto di dissolvenza<sup>273</sup>.

Oltre a scandire la tensione tra l'immobilità e il movimento che contraddistingue l'intermittenza delle *slide*, all'interno di *I N I T I A L S* la presenza diretta e "materica" del dispositivo di proiezione concorre ulteriormente a destabilizzare la percezione dello spettatore già messa alla prova dalla disarticolazione narrativa prodotta dalle immagini e dalla colonna sonora. *I N I T I A L S* comincia con una diapositiva che ritrae una stanza vuota in cui è accatastata una pila di letti; da quel momento, una serie di immagini fisse

---

<sup>273</sup> Rosalind Krauss, "Reinventare il medium", cit., pp. 59-60.

si succede lentamente mostrando di volta in volta sei attori – tre donne e tre uomini – i quali, abbigliati in sontuosi abiti sette o ottocenteschi oppure in indumenti *casual* contemporanei, calcano la scena assumendo statiche pose teatrali, riducendo quindi al minimo le loro azioni e limitandole, tutt'al più, a traiettorie di sguardi che attraversano lo spazio circostante. Questo peculiare “uso” dello sguardo fa parte di una strategia denominata da Rosalind Krauss «doppio fronteggiare»<sup>274</sup>, soluzione riferibile specificamente al procedimento operativo attuato da Coleman nell'ambito delle sue *projected images*; preso in prestito dalle convenzioni soggiacenti al linguaggio del fumetto e del fotoromanzo, il doppio fronteggiare viene definito da Krauss come una forma di «narrative improbability» capace di coinvolgere «two characters locked in what seems to be dramatic confrontation or intense exchange who, however, do not look at one another, but both face outward, toward the viewer». Nell'operare una rottura dello sguardo cinematografico “classico”, inteso come continuità tra percezione spettatoriale e azione filmica, il lavoro di Coleman giunge, secondo Krauss, a una vera e propria «subversion of suture»<sup>275</sup>. L'“improbabilità narrativa” che contraddistingue un'operazione come *I N I T I A L S* risulta poi intensificata dai testi che costituiscono la colonna sonora: letti in *voice over* da una bambina, i brani – tratti dalla poesia di William Butler Yeats, da alcuni romanzi rosa popolari o, ancora, dai dialoghi delle *soap operas* televisive – creano difficilmente una corrispondenza diretta tra i contenuti da essi veicolati e ciò che viene mostrato invece dalle diapositive.

Il gioco dialettico tra fotografia e film, tra immagine immobile e immagine in movimento, è amplificato all'interno dell'operazione da ulteriori relazioni interstiziali in grado di coinvolgere diversi elementi: in tale prospettiva il titolo stesso del lavoro, *I N I T I A L S*, attraverso lo spazio che divide intenzionalmente le lettere che compongono la parola, evoca una sospensione, un'idea di interruzione riferibile all'intervallo che intercorre tra le *slide*, ma riconducibile anche al *gap* di senso che viene a crearsi tra le immagini proiettate e il contenuto dei testi recitati dalla *voice over*, così come alla disgiunzione della “sutura” che normalmente lega la percezione dello spettatore filmico agli eventi mostrati dalle immagini. La presenza del proiettore nel lavoro di Coleman produce un'altra importante zona di ambiguità capace di sospendere i caratteri

---

<sup>274</sup> Sul «doppio fronteggiare» si vedano: Rosalind Krauss, “Reinventare il medium”, cit.; Id., “First Lines: Introduction to *Photograph*”, in *James Coleman*, Barcelona, Fondació Antoni Tàpies, 1999.

<sup>275</sup> Rosalind Krauss, “First Lines: Introduction to *Photograph*”, cit., pp. 18-19

“convenzionali” della visione filmica per farne emergere, invece, altri più “sotterranei”: se agli occhi del pubblico *I N I T I A L S* fornisce un’impressione immediatamente cinematografica – per via del buio della sala, dell’estetica e della grana delle immagini – l’immobilità delle *slide* e la collocazione “performativa” del proiettore all’interno dell’opera giungono a disorientare la percezione dello spettatore, il quale, impossibilitato a fruire di uno spettacolo filmico coerente e unitario, si trova “costretto” a prestare attenzione al dispositivo di proiezione e a riconsiderare il legame tra immobilità e materialità alla base dell’immagine filmica<sup>276</sup>.

Se Benjamin Buchloh, riferendosi in particolare a *Living and Presumed Dead* – un’opera di Coleman realizzata tra il 1983 il 1985 – ha definito il lavoro dell’artista nei termini di un’ «archeologia dello spettacolo»<sup>277</sup>, *I N I T I A L S* sembra recuperare una serie di elementi tesi a condurre lo spettatore verso una possibile riflessione archeologica sul medium filmico, ponendo la qualità interstiziale dell’opera come parte di una strategia volta a suggerire «a more non-linear way of understanding past-presents»<sup>278</sup>. Il titolo stesso del lavoro rimanda, in tal senso, a un concetto di “origine”, a uno sguardo verso il passato per mezzo del quale l’odierna obsolescenza del film e della fotografia viene affrontata allegoricamente attraverso la rifunzionalizzazione di un dispositivo desueto e implicitamente ibrido come il proiettore per diapositive. A questo proposito ancora George Baker scrive:

The word “initials” also connotes in English the sense of a “beginning”, a connotation that the child’s voice in this reading lesson only seems to underscore. [...] In Coleman’s piece, the poetry of the past erupts in new forms, translated into a series of “initials” – signs standing for something else, a literal (allegorical) breakdown of their former plenitude, but also perhaps signs of the new itself<sup>279</sup>.

All’interno di *I N I T I A L S*, concetti come interstizialità e obsolescenza producono, in definitiva, l’opportunità di ipotizzare nuovi rapporti e nuovi percorsi

---

<sup>276</sup> Come fa notare Marco Senaldi, operazioni come questa di Coleman «rompono lo spettacolo, ma mantengono il medium» (Marco Senaldi, *Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea*, Milano, Bompiani, 2008, p. 62).

<sup>277</sup> Benjamin H. D. Buchloh, “Memory Lessons and History Tableaux: James Coleman’s Archaeology of Spectacle”, in George Baker (a cura di), *James Coleman*, cit.

<sup>278</sup> Jussi Parikka, *What is Media Archaeology?*, cit. p. 137.

<sup>279</sup> George Baker, “Reanimations (I)”, cit., pp. 54-55.

storico-cronologici; la dislocazione dei limiti abituali tra immobilità e movimento, tra immagine e suono, tra dispositivo e spettatore si pone come una “controstrategia”<sup>280</sup> tesa a rivelare, ancora una volta, il potenziale generativo della discontinuità. Sotto questo aspetto, la rottura radicale di concetti come unità spaziotemporale e progressione narrativa costituiscono esattamente i fattori che consentono l’emergenza di nuove relazioni fra le immagini:

Images will move, series of images will be established, but no logical sequences materialize, no spatiotemporal or chronological continuum emerges. [...] Breaking the diegetic march that would occur in a narrative film, new relations and new possibilities for reading emerge precisely from this rupture. Of course, what has been freed in the photographic rupture of cinematic diegesis is time. Time will no longer be chronological. It will no longer be singular. It will be mobile, producing endless permutations, endless new possibilities, with neither resolution nor end<sup>281</sup>.

Opere come *Untitled: Philippe VACHER* e *I N I T I A L S* introducono nell’ambito dell’arte contemporanea un’idea di temporalità molteplice e disseminata, attraverso la quale la riarticolazione dei rapporti tra immagine filmica e immagine fotografica giunge a riflettere la possibilità stessa di reinterrogare i confini tra obsolescenza e progresso tecnologico.

### **2.2.2 Dal “momento del movimento” al “momento dell’immobilità”: *Torqued Chandelier Release* di Rodney Graham**

Come evidenziato dall’analisi dei lavori di James Coleman, l’esplorazione da parte dell’arte contemporanea del rapporto dialettico tra movimento e immobilità dell’immagine presuppone, sovente, un interesse specifico verso le proprietà materiali connesse al film e alla fotografia, interesse che, in molti casi, è espresso attraverso l’integrazione diretta del dispositivo di proiezione delle immagini all’interno dell’opera.

---

<sup>280</sup> Si rimanda al paragrafo 1. 3 del presente lavoro.

<sup>281</sup> George Baker, “Reanimations (I)”, cit., p. 63.

In tale prospettiva, l'artista canadese Rodney Graham rientra come Coleman in quell'ambito dell'odierna pratica artistica teso a riflettere sull'immagine filmica a partire da una ricollocazione storico-strutturale del suo rapporto con l'immobilità<sup>282</sup>. L'interesse di Graham verso la materialità del medium filmico comincia a partire dalla fine degli anni Settanta, periodo nel quale, come nota Alexander Alberro, l'artista subisce ancora l'influenza dell'avanguardia cinematografica di poco precedente, giungendo a realizzare una serie di operazioni volte, sostanzialmente, a una demistificazione «[of] the entire cinema-machine»<sup>283</sup>. L' "attitudine filmica" presente nella ricerca artistica di Graham si afferma tuttavia compiutamente nel corso degli ultimi due decenni, in linea quindi con lo sviluppo generale di una tendenza nell'arte contemporanea che – come abbiamo già avuto modo di vedere nelle pagine iniziali di questo capitolo – risulta orientata a ridefinire i propri oggetti e i propri strumenti operativi alla luce della svolta mediale apportata dall'avvento delle tecnologie digitali. Nei lavori prodotti dall'artista a partire dagli anni Novanta emerge, in particolare, un approccio nei confronti della "conclamata" obsolescenza del medium filmico e del medium fotografico atto a esprimere l'urgenza di operare una "dissezione" del cinema non più finalizzata alla sua mera demitizzazione, quanto, piuttosto, tesa a ricostruirne i contorni storici per osservarne in una luce diversa le sue determinazioni contemporanee.

Questo tipo di esplorazione del film presuppone da parte di Graham un'indagine del rapporto tra il movimento e l'immobilità dell'immagine strettamente connessa a un'investigazione delle proprietà fisiche e fenomenologiche del medium<sup>284</sup>. *Torqued*

---

<sup>282</sup> Nel collocare il lavoro di Rodney Graham all'interno di questo ambito dell'arte contemporanea, Shep Steiner afferma: «I bring in this wider context of the art film to gesture toward the operative terms for aesthetic judgment across the board. But also to mark the greatly undervalued nature of Graham's contributions to film: how precise his treatment of the medium; how complexly these investigations tackle film as a medium constituted through a palimpsest-like layering of multiple media; and how central memory is to reconciling the difference» (Shep Steiner, *Rodney Graham: The Phonokinetoscope*, London, Afterall, 2013, p. 59).

<sup>283</sup> Cfr. Alexander Alberro, "Demystifying the Image: The Film and Video Work of Rodney Graham", in *Rodney Graham: Cinema, Music, Video*, Vienna, Kunsthalle, 1999, p. 75.

<sup>284</sup> A tale proposito, Matilde Nardelli riconosce nelle operazioni di Graham un'indiscutibile fascinazione da parte dell'artista verso la possibilità di esibire nello spazio del museo le tecnologie obsolete del cinema: «A delicate balance is trodden between giving us "cinema" and disassembling it into its constitutive components and principles, and this operation is infused with a sense of fascination (love, even) with the machine it anatomizes. It is this delicate balance that differentiates Graham's current practice, and the trend of which it is here exemplary, from both the "spectacle of cinema" to be experienced at a local multiplex and the critiques of such spectacle at the heart of the material displays of cinema of 1960s' and 1970s' installations which, aesthetically at least, constitute the closest antecedent to the current trend» (Matilde Nardelli, "Moving Pictures: Cinema and its Obsolescence in Contemporary Art", cit., p. 246).

*Chandelier Release* (2005) si pone, sotto tale aspetto, come un'operazione capace di esibire emblematicamente nello spazio del museo la relazione esistente tra la dialettica di staticità e movimento all'interno dell'immagine e il funzionamento del dispositivo di proiezione<sup>285</sup>. Costituito da una pellicola 35 mm il lavoro di Graham, privo di sonoro e della durata di cinque minuti, presenta allo spettatore esattamente ciò che annuncia nel titolo: *Torqued Chandelier Release* non significa infatti nient'altro che lasciar "sgrovigliare" un cavo agganciato al soffitto, precedentemente attorcigliato un centinaio di volte, a cui è stato appeso un lampadario di cristallo. Il film, realizzato attraverso un'unica inquadratura fissa, esibisce dunque il processo di rotazione circolare a cui è sottoposto il sontuoso lampadario luminoso il quale, dapprima, appare caratterizzato da un andamento vorticoso e rapidissimo, successivamente da un decorso ondulatorio in avanti e indietro, fino a raggiungere, in conclusione, una condizione di arresto. Graham utilizza una pellicola a colori in grado di esaltare il contrasto tra lo sfondo nero dell'immagine e la presenza sospesa e luminosa del lampadario, orientando lo schermo in senso verticale al fine di seguire e restituire al meglio la forma "pendente" dell'oggetto. Le immagini, girate e proiettate a quarantotto fotogrammi al secondo, raggiungono un peculiare grado di definizione capace di evitare il movimento stroboscopico che si otterrebbe impiegando, invece, ventiquattro fotogrammi al secondo.

L'effetto complessivo prodotto da *Torqued Chandelier Release* risulta ipnotico e al tempo stesso "stupefacente": se, come afferma Matilde Nardelli, «the larger-than-life, crisp clear play of light on the swirling crystals embodies and enacts the "magic" of cinema: repetitious and kaleidoscopic at the same time»<sup>286</sup>, il passaggio delle immagini da una condizione di movimento a una condizione di stasi sembra riflettere una sorta di percorso a ritroso o – per citare le parole di François Albera, Marta Braun e André

---

<sup>285</sup> Rodney Graham describe *Torqued Chandelier Release* nel modo seguente: «Initially the work was inspired by a description of Sir Isaac Newton's famous experiment with a bucket full of water (hung from a rope which was wound up, then released. As it spun out, the observed relations between the behavior of the spinning bucket and that of the water within it led to conclusions about absolute and relative motion). Issues pertaining to Newtonian gravity and rest *vis a vis* large and rapidly moving lighting fixtures were graphically brought to my attention at a young age when I witnessed, while viewing the 1952 film *Scaramouche*, the near-impalement of Stewart Granger by means of a falling chandelier, but the work also continues themes implicit in my two other short films *Coruscating Cinnamon Granules* (1996) and *Two Generators* (1984) both of which are conceived as illustrated 'thought experiments' documenting transitory lighting events within the context of a single roll of film» (<http://maisdcharlottegreenleaf.blogspot.it/2010/03/rodney-graham.html>); [consultato il 17/02/2015].

<sup>286</sup> *Ibidem*.

Gaudreault – di «regard en arrière»<sup>287</sup>, teso a realizzare un «arresto sull'immagine»<sup>288</sup> per mezzo del quale poter riesaminare gli aspetti strutturali del film, così come il rapporto stesso tra il medium filmico e l'immobilità. *Torqued Chandelier Release* tende di fatto a decostruire lo spettacolo del cinema esponendone analiticamente elementi di base come luce e movimento<sup>289</sup>, ma offrendo, soprattutto, la possibilità di ripensare l'esistenza di una componente statica all'interno dell'immagine attraverso la rivalutazione del singolo *frame*. L'immobilità a cui “approda” il processo di rotazione compiuto dal lampadario luminoso fornisce, in questa prospettiva, una manifestazione visibile dei due “estremi” costituiti da fissità e animazione, i quali, oltre a decretare le dinamiche stesse che rendono possibile la realizzazione dello spettacolo cinematografico, sembrano punteggiare concettualmente gli altri due “estremi” costituiti dalle origini e dall'obsolescenza dell'immagine filmica. Come scrivono infatti Karen Beckman e Jean Ma:

At first glance, it would seem possible to punctuate the birth and death of cinema with the visible manifestation of this tension between still and moving images: the first public presentations of the Lumière *cinématographe* in 1895 began with the projection of a still photograph onto the screen that would subsequently spring into life with the cranking of the projector. The sudden animation of the image, to the amazement of early film audiences, asserts at once the commonality of and difference between photography and cinema by highlighting the individual photographic frame as the basic unit of the filmstrip while, at the same time, contrasting its stillness with the cinematic illusion of movement. [...] At the turn of our present century we are confronted with a reactivation of the bond between photography and film as these media fall under the shadow of obsolescence in the age of electronic reproduction, during a moment marked by “the end of film as we know it”. If the “birth” of cinema set the stage for the digressing paths of the still and moving image, we now find them reunited in the purported “death” of cinema<sup>290</sup>.

---

<sup>287</sup> François Albera, Marta Braun, André Gaudreault, *Arrêt sur image, fragmentation du temps: Aux sources de la culture visuelle modern – Stop Motion, Fragmentation of Time: Exploring the Roots of Modern Visual Culture*, Lausanne, Editions Payot, 2002, p. 7.

<sup>288</sup> Cfr. Ivi, p. 8.

<sup>289</sup> Cfr. Matilde Nardelli, “Moving Pictures: Cinema and its Obsolescence in Contemporary Art”, cit., p. 246.

<sup>290</sup> Karen Beckman, Jean Ma, “Introduction”, cit., p. 6.

In accordo con Beckman e Ma, un'operazione come *Torqued Chandelier Release* rende impossibile ogni riflessione sulle odierne riarticolazioni del rapporto tra movimento e immobilità dell'immagine senza giustapporvi, simultaneamente, la considerazione della dialettica di movimento e immobilità situata alle origini stesse dell'immagine cinematografica. Analogamente ai lavori di Coleman presi in esame nelle scorse pagine, anche l'opera di Graham insiste dunque su una serie di relazioni storico-temporali anti-progressive e anti-lineari fondate, in questo caso, su una forma peculiare di circolarità, la quale, essendo espressa in primo luogo figurativamente dalla rotazione del lampadario, risulta inoltre ribadita dalla stessa proiezione in *loop* della pellicola all'interno della sala del museo. Se da un lato la circolarità del *loop* giunge a evocare un'idea di *ripetizione* necessariamente connessa alla riproducibilità tecnica del film<sup>291</sup>, dall'altro *Torqued Chandelier Release* espone il concetto di *loop* come una vera e propria struttura cronologica alternativa e antiteleologica «where – seguendo l'ipotesi di Laura Mulvey – the old and the new react with each other to create innovative ways of thinking about the language of cinema and its significance at the present moment of time/history»<sup>292</sup>.

Nel lavoro di Graham, la circolarità che dal presente dell'arte contemporanea torna indietro alle origini dell'immagine filmica e viceversa produce una riflessione attraverso cui il passato non appare semplicemente “superato” dall'odierno contesto mediale ma, al contrario, giunge a porsi con esso in un'incessante relazione dialettica. Un altro elemento fondamentale che in *Torqued Chandelier Release* evidenzia l'esistenza di un simile gioco dialettico, consiste nella presenza diretta e “macchinica” all'interno dell'opera del voluminoso dispositivo con il quale sono proiettate le immagini. Analogamente ad *Untitled: Philippe VACHER* oppure ad *INITIALS*, le immagini sullo schermo costituiscono solo una parte degli elementi attivi nell'operazione; sotto questo aspetto, la collocazione del proiettore nello spazio della fruizione, il rumore incalzante emesso dall'apparecchio, la visibilità della lunga striscia di pellicola e dei suoi meccanismi di scorrimento contribuiscono, *materialmente*, a

---

<sup>291</sup> Si veda ancora Walter Benjamin, “L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica”, cit.

<sup>292</sup> Laura Mulvey, “Stillness in the Moving Image: Ways of Visualizing Time and Its Passing”, in David Company (a cura di), *The Cinematic, Documents of Contemporary Art*, cit., p. 134.



mostrare le dinamiche di luce, ripetizione, movimento e immobilità per mezzo delle quali risulta possibile la realizzazione stessa dello spettacolo cinematografico<sup>293</sup>.

Ciò che Rodney Graham compie con *Torqued Chandelier Release* è un consapevole atto di “deviazione” dall’attuale egemonia delle nuove tecnologie, finalizzato, tuttavia, a fornire una risposta in termini storico-archeologici alle sfide lanciate dall’avvento del digitale. Segnatamente, l’indagine effettuata dall’artista sul limite tra l’esistenza e l’obsolescenza del medium filmico richiama ciò che il finlandese Erkki Huhtamo, riferendosi all’approccio archeologico sviluppatosi nella *media art* a partire dagli anni Novanta, ha definito «virtual traveling in time»<sup>294</sup>:

With the coming of the archaeological approach, the gaze of the media artist that was directed primarily toward the future has now been supplanted, or rather supported, by another one that faces the past. [...] Although the gaze of the media archeologist faces the past, it is not fixed; rather it is extremely mobile. It scans incessantly the historical panorama of technocultural forms, moving back and forth in time, looking for correspondences and points of rupture. In the end it (re)turns to the present and, eventually, the future. There is, however yet another gaze that is a *constructed feature* of the archeological artwork itself. [...] The constructed gaze is split between these “dimensions”, which I will call the “outer form” (the spatial, material aspect of the installation) and the “inner form” (the virtual worlds hidden “within” it and as if entered via the artwork). In an archeological artwork, switching between these dimensions, as if constantly changing focus, means alternating between different subject positions, and also “traveling” between layers of time<sup>295</sup>.

La messa in primo piano della “storicità” del medium filmico attuata in *Torqued Chandelier Release* non è dunque volta a un vacuo ripiegamento nostalgico sul passato mediale ma, nuovamente, a una ricerca orientata a concepire la nozione di temporalità

---

<sup>293</sup> Cfr. Matilde Nardelli, “Moving Pictures: Cinema and its Obsolescence in Contemporary Art”, cit., p. 248.

<sup>294</sup> Nonostante le riflessioni di Erkki Huhtamo non riguardino operazioni artistiche come *Torqued Chandelier Release*, tese a rifunzionalizzare il passato e gli “automatismi” del medium filmico, a nostro avviso è comunque possibile riscontrare nei contributi dell’autore finlandese svariati elementi utili all’analisi del lavoro di Graham. Si veda: Erkki Huhtamo, “Time Traveling in the Gallery: An Archeological Approach in Media Art”, in Mary Anne Moser, Douglas MacLeod (a cura di), *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*, Cambridge, London, MIT Press, 1996.

<sup>295</sup> Ivi, pp. 243-244.

non come un *continuum* bensì come una costellazione di tensioni<sup>296</sup>, un nucleo di forze in cui le stratificazioni del passato e del presente siano in grado di interagire e connettersi tra loro. Se Huhtamo afferma che un tale concetto di tempo «is cyclical rather than linear»<sup>297</sup>, l'operazione di Graham descrive ed esemplifica a più livelli una simile concezione cronologica; quello che lo studioso finlandese definisce, come indicato nella citazione più sopra, «the inner form» del lavoro artistico – vale a dire la sua componente archeologica “interna” la quale, indipendentemente dall'aspetto materiale e spaziale dell'opera, ne regola l'implicita disseminazione temporale tra passato e presente – può essere individuato in *Torqued Chandelier Release* nell'evocazione “inversa” di quel sorprendente «moment of movement»<sup>298</sup> che Tom Gunning, riferendosi alle prime proiezioni pubbliche del *cinématographe* Lumière, ha riconosciuto nell'attimo di improvvisa trasformazione dell'immagine statica in immagine in movimento<sup>299</sup>. All'interno dell'operazione di Graham, il processo di rotazione compiuto dal lampadario sembra tornare paradossalmente a ciò che forse, sulla scorta dell'ipotesi di Gunning, potremmo definire *momento dell'immobilità*, ovvero alla condizione “originaria” in cui la proiezione dell'immagine filmica veniva sospesa tra l'imminente svelamento del movimento cinematografico e la fissità “residuale” dell'immagine fotografica. Conducendo irrimediabilmente l'immagine filmica a una situazione di staticità, Graham sembra voler rimettere alla prova le potenzialità del medium, giungendo a riproporre “al contrario” la tensione strutturale dell'immagine tra immobilità e movimento e le sensazioni che tale tensione è in grado di causare nello spettatore.

Analizzando la tecnica dello *slow motion* impiegata nel recente cinema d'azione, Eivind Røssaak e Vivian Sobchack, all'interno di due interessanti contributi dedicati rispettivamente a pellicole come *The Matrix* (Larry e Andy Wachowski, 1999) e *Hero*

---

<sup>296</sup> Si fa ovviamente riferimento alla XVII “Tesi di filosofia della storia” di Walter Benjamin secondo cui «Proprio del pensiero non è solo il movimento delle idee, ma anche il loro arresto. Quando il pensiero si arresta d'improvviso in una costellazione satura di tensioni, le provoca un urto in forza del quale essa si cristallizza come monade» (Walter Benjamin, *Sul concetto di storia*, cit., p. 51).

<sup>297</sup> Erkki Huhtamo, “Time Traveling in the Gallery: An Archeological Approach in Media Art”, cit., p. 248; il corsivo è mio.

<sup>298</sup> Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator”, cit., p. 867.

<sup>299</sup> Si rimanda al paragrafo 1.1 del presente lavoro.

(Zhang Yimou, 2002)<sup>300</sup>, individuano l'attuazione di un'analoga "transizione inversa" dell'immagine filmica dal movimento all'immobilità, attraverso la quale, ad avviso dei due studiosi, risulta possibile riconoscere una forma contemporanea di "attrazione" cinematografica. In particolare, Sobchack scrive:

I want to explore the particular appeal of "slow motion" cinematography as it now appears against the naturalized ground of "the movement from still to moving images", first enabled by the once "extraordinary" nature of the cinematic apparatus. Reversing the trajectory of this "original" movement (although never achieving its anticipated end point in "stillness"), slow motion cinematography is in wide use today in live-action cinema, its recent variants assisted and enhanced by sophisticated computer technologies and effects. Although it has always seemed uncanny, slow motion has a particularly compelling quality in a contemporary "cinema of attractions" that is based primarily on intensely kinetic movement and speed. Paradoxically, it hyperbolizes movement by "forestalling" and "distilling" it to what seems its "essence"<sup>301</sup>.

L'assunto teorico di Sobchack si colloca quindi, a sua volta, nella tensione tra l'immobilità e il movimento dell'immagine individuata da Tom Gunning nell'ambito delle sue riflessioni sull'estetica delle attrazioni<sup>302</sup>. Lo *slow motion* digitale inteso come forma di attrazione del cinema contemporaneo – dunque come strategia tesa fondamentalmente a *stupire* lo spettatore – non consiste, tuttavia, nel passaggio "originario" dell'immagine da una condizione di staticità a uno stato di movimento ma, viceversa, da una condizione di movimento a una di staticità. Sebbene il contributo di Sobchack si concentri sul caso del cinema a effetti speciali, l'autrice giunge a formulare una serie di considerazioni che, a nostro avviso, possono risultare utili anche all'analisi di un'operazione come *Torqued Chandelier Release*. Il lavoro di Graham infatti, pur essendo realizzato attraverso l'impiego di tecnologie analogiche e destinato, peraltro, a essere esibito nello spazio del museo, è tuttavia fortemente in relazione con l'odierno contesto tecnologico-mediale, costituendo con esso un rapporto "archeologico" in grado

---

<sup>300</sup> Entrambi contenuti in Wanda Strauven (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, cit., i saggi nei quali i due studiosi realizzano queste analisi sono: Eivind Røssaak, "Figures of Sensation: Between Still and Moving Images"; Vivian Sobchack, " 'Cutting to the Quick': *Techne*, *Physis*, and *Poiesis* and the Attractions of Slow Motion".

<sup>301</sup> Vivian Sobchack, " 'Cutting to the Quick': *Techne*, *Physis*, and *Poiesis* and the Attractions of Slow Motion", cit., p. 337.

<sup>302</sup> Cfr. *ivi*, p. 338.

di porre, come suggerisce Jussi Parikka, «the past and media history [...] as interventions and new kinds of openings to understand the current emerging media landscapes»<sup>303</sup>. In questa prospettiva, l'indagine operata da Graham sul rapporto tra il movimento e l'immobilità nell'immagine filmica costituisce una tipologia peculiare di *slow motion*, tesa a reinterrogare l'idea stessa di cinema, così come la sua capacità di reinventarsi nello scenario estetico-mediale attuale e futuro<sup>304</sup>.

In particolare, Sobchack riconosce in una tecnica come quella del rallentamento dell'immagine, così diffusa in certo cinema digitale contemporaneo, la possibilità di contrapporre all'«illusione di trasparenza» prodotta dai codici “naturalistici” del linguaggio filmico narrativo, un'«esperienza di rivelazione»<sup>305</sup> capace di ricondursi, oggi come alle origini del cinema, a ciò che Gunning definisce

the power of the apparatus to sweep away a prior and entrenched sense of reality. This vertiginous experience of the frailty of our knowledge of the world before the power of visual illusion produced that mixture of pleasure and anxiety which the purveyors of popular art had labeled sensations and thrills and on which they founded a new aesthetic of attractions<sup>306</sup>.

In un'operazione artistica come *Torqued Chandelier Release* l'«esperienza di rivelazione» che si dispiega di fronte allo spettatore non si pone tanto nei termini di un sensazionalismo o di un “trucco” quanto, piuttosto, come una forma di svelamento dei nessi molteplici tra il medium filmico e il tempo, il movimento e l'immobilità. La transizione dell'immagine dal movimento alla staticità espressa nel lavoro di Graham si pone, sotto questo aspetto, come una sorta di “attrazione alternativa”, come la parte essenziale di un processo atto comunque a “sorprendere” e “disorientare” lo spettatore, giungendo non solo ad agire sulla sua percezione contingente ma a incidere sul suo *habitus* «that, as Gunning suggests, ‘habit can suddenly, even catastrophically,

<sup>303</sup> Jussi Parikka, *What is Media Archaeology?*, cit., p. 20.

<sup>304</sup> Come scrive Marco Senaldi: «Accade così che dopo il suo impiego esplorativo (fase benjaminiana), lo *slow motion* ne ha un altro enfatico (dadaista) e in seguito diviene una formula retorica (entra a far parte del linguaggio codificato)»; all'interno di un'opera come *Torqued Chandelier Release* il ricorso all'idea di “rallentamento” sembra tornare a un possibile «impiego esplorativo» volto a configurare, al tempo stesso, una nuova forma di esperienza filmica localizzata nello spazio del museo. Si veda: Marco Senaldi, *Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea*, cit., p. 51.

<sup>305</sup> Vivian Sobchack, “‘Cutting to the Quick’: *Techne*, *Physis*, and *Poiesis* and the Attractions of Slow Motion”, cit., p. 340

<sup>306</sup> Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator”, p. 825.

transform back into a shock of recognition'»<sup>307</sup>. L'immagine filmica in *Torqued Chandelier Release* torna dunque a un'originaria condizione di stasi finalizzata a esortare lo spettatore odierno a soffermarsi ancora sulle potenzialità del cinema, ad avvertire il rapporto tra il movimento e l'immobilità nell'immagine nei termini di una peculiare forma di «perturbante»<sup>308</sup>:

If, as Gunning suggests – scrive Sobchack – the *movement from still to moving images* set the primal scene of “attraction” for cinema’s early spectators [...] what is particularly astonishing and metaphysically perturbing now is the *movement from moving to still images*. However, in order to appreciate this reversal, it is important to emphasize that what is “primal” in both scenes, what “attracts”, is not simply “still to moving” or “moving to still” but, rather, the *movement from* one terminus to the other<sup>309</sup>.

Sobchack individua, quindi, nell'impiego contemporaneo dello *slow motion* un effetto perturbante riconducibile a «the *movement from* one terminus to the other», vale a dire il *movimento da un estremo all'altro*, collocando dunque tale effetto nella zona *in between* che separa, e al tempo stesso connette, il movimento e l'immobilità dell'immagine<sup>310</sup>. Applicare una simile osservazione a *Torqued Chandelier Release*

---

<sup>307</sup> Tom Gunning citato in Vivian Sobchack, “‘Cutting to the Quick’: *Techne, Physis, and Poiesis* and the Attractions of Slow Motion”, cit., p. 345.

<sup>308</sup> «To imagine an old technology as something that was once new means to try to recapture a quality it has lost. It means examining a technology or device at the point of introduction, before it has become part of a nearly invisible everyday life of habit and routine. [...] The move from astonishment to a habitual second nature may be less stable than we think, and this instability may explain our fascination with rediscovering technology as its point of novelty. [...] I would like to introduce another term to mediate between the extremes of astonishment and automatism: the uncanny. In contrast to Shklovsky's de-familiarization and Heidegger's glimpses of the total environment of the tool, this phenomenon involves less a new perception understanding than an overriding uncertainty. Rather than clearly coming at the end of a cycle of habitualization, the uncanny seems to permeate the whole cycle, hinted at in the experience of wonder re-emerging just when rational explanation seemed to have triumphed» (Tom Gunning, “Re-Newing Old Technologies: Astonishment, Second Nature, and the Uncanny in Technology from the Previous Turn-of-the-Century”, in David Thorburn, Henry Jenkins [a cura di], *Rethinking Media change: The Aesthetic of Transition*, Cambridge, London, MIT Press, 2003, pp. 39, 46). Si veda, inoltre: Tom Gunning, “Uncanny Reflections, Modern Illusions: Sighting the Modern Optical Uncanny”, in Jo Collins, John Jarvis (a cura di), *Uncanny Modernity: Cultural Theories, Modern Anxieties*, New York, Palgrave Macmillan, 2008, pp. 68-90.

<sup>309</sup> Vivian Sobchack, “‘Cutting to the Quick’: *Techne, Physis, and Poiesis* and the Attractions of Slow Motion”, cit., pp. 340-341.

<sup>310</sup> Un ulteriore e interessante uso dello *slow motion* inteso come “strategia perturbante” tesa sia a svelare il rapporto tra l'immobilità e il movimento all'interno dell'immagine filmica, sia a riflettere sul ruolo del cinema nella formazione dell'immaginario collettivo, è riconducibile al celebre *24 Hour Psycho* di Douglas Gordon (1993). La videoinstallazione, che dilata per ventiquattro ore la durata originale del film

significa, necessariamente, ricondurre il rapporto interstiziale tra movimento e stasi che intercorre tra le immagini alla presenza fisica del dispositivo di proiezione all'interno dell'opera. La collocazione del proiettore meccanico in qualità di "attore" dell'operazione ha infatti un ruolo essenziale nella ricezione da parte dello spettatore delle tensioni veicolate dal lavoro di Graham. Come abbiamo visto nel primo capitolo, la presenza o l'allusione alle qualità materiali del medium riscontrabili in operazioni dell'avanguardia realizzate, tra gli altri, da Marcel Duchamp e Max Ernst<sup>311</sup> sono state interpretate, soprattutto da Rosalind Krauss, come "controstrategie" tese a mettere in discussione le concezioni contemplative e spirituali connesse all'opera d'arte, riconoscendo una trasformazione della stessa pratica artistica a partire dall'avvento della riproducibilità tecnica. Nell'affrancare l'arte da una funzione "mistica", il riferimento diretto alla materialità del medium giunge a manifestare l' "inconscio ottico" come forma di svelamento delle energie profonde e contraddittorie che sussistono dal medium all'immagine. Se i lavori realizzati dalle avanguardie sono stati in grado di produrre una "controstoria" del modernismo tesa a focalizzarsi sugli elementi dialettici e discontinui presenti nell'opera, *Torqued Chandelier Release* contribuisce a estendere nell'attuale scenario estetico-mediale un'analogia concezione storica anti-lineare, generando, inoltre, ciò che potremmo definire effettivamente un "nuovo inconscio ottico". In questa prospettiva, nell'esibire la materialità del dispositivo e nel concentrarsi su «the double temporality constitutive of cinema»<sup>312</sup>, Graham non solo torna a stupire lo spettatore ponendolo di fronte all'esistenza paradossale e "invisibile" del fotografico nel film ma, riarticolarlo i confini tra il movimento e l'immobilità nell'immagine, tenta al tempo stesso di riarticolare i confini tra il passato e il presente mediale. La necessità di una

---

*Psycho* di Alfred Hitchcock (1960), è emblematicamente commentata da Amy Taubin con le seguenti parole: «Douglas Gordon's *24 Hour Psycho* traffics in the film's uncanny familiarity, which has to do with both the reputation it has acquired in the 35 years since its release and the way, whether you are seeing it for the first or the 100<sup>th</sup> time, it taps into primal anxiety about sex, castration and death. *Psycho* is an inescapable film. By slowing down the projection so that it takes 24 hours to run its course, Gordon's piece suggests not only that the film is ever present, but also that its narrative is inexorable. [...] By slowing the film to a 13<sup>th</sup> of its normal speed, Gordon shows us not a "motion picture" but a succession of stills, each projected for about half a second. We become aware of the intermittency of the film image and the fragility of the illusion of real time in motion pictures» (Amy Taubin, "Douglas Gordon", in AA.VV., *Spellbound: Art and Film*, London, Hayward Gallery and the British Film Institute, 1996, pp. 69, 72).

<sup>311</sup> Si veda il paragrafo 1.3 del presente lavoro.

<sup>312</sup> Laurent Guido, "The Paradoxical Fits and Starts of the New 'Optical Unconscious'", in Laurent Guido, Olivier Lugon (a cura di), *Between Still and Moving Image: Photography and Cinema in the 20<sup>th</sup> Century*, cit., p. 22.

controstoria sopravvive, dunque, anche nell'era digitale, confutando da un lato le concezioni teleologiche e predeterminate di progresso tecnologico e sperimentando, dall'altro, la sopravvivenza ma soprattutto la continuazione del cinema.

### **2.3 Assemblare il “presente passato”: il rapporto dialettico tra digitale e analogico**

Nei due paragrafi precedenti, l'analisi di lavori come *Untitled: Philippe VACHER, I N I T I A L S* e *Torqued Chandelier Release* ha introdotto l'esistenza di un'attitudine nell'arte contemporanea atta a riesaminare le tensioni tra cinema e fotografia in un momento storico in cui, in virtù dell'avvento del digitale, la loro obsolescenza appare ormai come incombente e “irrimediabile”. La scelta da parte di due artisti come James Coleman e Rodney Graham di indagare e riproporre nell'ambiente del museo gli «automatismi»<sup>313</sup> alla base dell'immagine filmica e dell'immagine fotografica, si riconduce alla volontà di contrapporre all'egemonia unidirezionale e apparentemente totalizzante del “nuovo” la possibilità di ripensare e rifunzionalizzare criticamente i media del passato. Tuttavia, nello scenario delle sperimentazioni artistiche odierne, le indagini sulle relazioni tra il passato e il presente tecnologico non avvengono, necessariamente, attraverso l'impiego esclusivo di “vecchi” dispositivi ma, come suggeriscono Erkki Huhtamo<sup>314</sup> o Jussi Parikka, tali investigazioni giungono a coinvolgere «a rich set of practices» tese a ricercare, mediante molteplici soluzioni sia analogiche sia digitali, «new ways to think through obsolescence, myths of progress, the technical specificity of “new” media and the wide range of alternative histories and potentials of the past that can be brought to life»<sup>315</sup>. All'interno di questo insieme di pratiche è possibile, dunque, individuare una serie di strategie artistiche capaci di

---

<sup>313</sup> Si fa qui riferimento alla nozione di “automatismo” proposta da Stanley Cavell e ripresa, successivamente, da Rosalind Krauss. Si vedano: Stanley Cavell, *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, Cambridge, London, Harvard University Press, 1979, pp. 101-108; Rosalind Krauss, *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, cit., pp. 5-7.

<sup>314</sup> «Sometimes the archaeological work does not evoke the form of Old Tech at all, but uses a contemporary technology as both the terrain and the tool for media archaeological excavation» (Erkki Huhtamo, “Resurrecting the Technological Past: An introduction to the Archaeology of Media Art”, cit.).

<sup>315</sup> Jussi Parikka, *What is Media Archaeology?*, cit., p. 157.

riferirsi simultaneamente a dispositivi e ad esperienze medialità appartenenti a tradizioni e contesti tecnologici tra loro cronologicamente distanti. La riarticolazione dei confini usuali tra immagine in movimento e immagine statica può contribuire, in questa prospettiva, a delineare i tratti di un potenziale modello concettuale e operativo, teso a riarticolare anche i parametri temporali – talvolta troppo lineari e riduttivi – con i quali tendiamo a stabilire le distinzioni tra la “novità” del digitale e l’ “obsolescenza” dell’analogico; a tale proposito Karen Beckman e Jean Ma affermano:

In blurring the boundary between still and moving photographically-appearing images, [some] artists provoke us to articulate how media reflect or confound each other anew, and challenge us to revise our current thinking about the qualities that join or separate them, why we care about such boundaries in the first place, and the temporal frameworks within which we articulate such questions<sup>316</sup>.

In particolare, oltre alla compresenza del movimento e dell’immobilità nell’immagine, la coesistenza all’interno di un singolo lavoro artistico di elementi riconducibili sia all’analogico sia al digitale richiama l’opportunità di ripensare l’attuale condizione mediale tentando di resistere alle logiche meramente evoluzionistiche che distinguono categoricamente il passato dal presente. Come vedremo nei prossimi due sottoparagrafi attraverso le operazioni artistiche di David Crawford e Zoe Beloff, la duplice tensione che coinvolge il movimento e l’immobilità dell’immagine, così come il rapporto tra i media digitali e i media analogici, risulta sostanzialmente orientata a produrre «a non-linear way of understanding past-present»<sup>317</sup>. Scopo dei lavori prodotti da artisti come Crawford e Beloff è quindi, in special modo, la restituzione di un’idea di storia volta a mettere in discussione le concezioni teleologiche e unidirezionali che riconoscono nel “nuovo” digitale un punto di arrivo irreversibile – ma soprattutto totalizzante – del progresso tecnologico, opponendo a tali concezioni l’esistenza di storie differenti, alternative e potenziali. Il nesso dialettico tra l’analogico e il digitale in grado di emergere all’intersezione tra il movimento e l’immobilità dell’immagine rende dunque attuabile la possibilità di una prospettiva critica volta a creare un “attrito” generativo tra il passato e il presente; questo attrito rivela in maniera emblematica la

---

<sup>316</sup> Karen Beckman, Jean Ma, “Introduction”, cit., pp. 7-8.

<sup>317</sup> Jussi Parikka, *What is Media Archaeology?*, cit., p. 137.



condizione teorizzata da Thomas Elsaesser secondo cui le tecnologie digitali possono fungere da «grado zero» o da «strumento euristico»<sup>318</sup> per ripercorrere le storie dei “vecchi media” e per indagarne, simultaneamente, le opportunità di esistenza, migrazione e reinvenzione nel panorama mediale contemporaneo.

Il riconoscimento di una natura implicitamente “multitemporale” del digitale – ovvero di ciò che ad avviso di Huhtamo ha contribuito profondamente a stimolare, a partire dagli anni Novanta, lo sviluppo di «[an] archaeological approach in media art»<sup>319</sup> – può operare, quindi, un “rovesciamento” delle nostre concezioni storico-culturali abituali, giungendo a contraddire, ad esempio, la presunta inevitabile “perdita di materialità” connessa alla progressiva egemonia delle nuove tecnologie; se da un lato, infatti, la diffusione dei media digitali ha avuto come controparte “paradossale” l’incremento di una tendenza artistica orientata al recupero e alla rifunzionalizzazione dei dispositivi analogici, dall’altro, come nota John Plunkett, «rather than any loss of materiality, contemporary technology can provide new insights into the (dis)embodied mode of viewing of nineteenth-century optical recreations»<sup>320</sup>; e dichiara ancora:

In using digital technology to recreate the sensory experience of the hand-held panorama or the zoetrope, the animated and/or interactive result plays upon our own fascination with new media. It is thus able to recuperate something of the curiosity and wonder that previous moving image technologies initially aroused. The use of contemporary technology also opens up a reflexive, yet critical perspective on the historical continuities between early screen practice and our own. The ease with which nineteenth-century optical recreations can be transferred to digital format is not random. Rather, it highlights the way that the aesthetic of contemporary new media are part of the long history of screen and audio technologies<sup>321</sup>.

---

<sup>318</sup> Segnatamente, Thomas Elsaesser, facendo riferimento alla storia del cinema, afferma: «Digitization, at this early point in time, may for historians of the cinema be no more than the name of this impossible place, serving as heuristic device, which helps them displace themselves in relation to a number of habitual ways of thinking. They need not decide whether digitization is, technically speaking, a moment of progress, but aesthetically speaking a step backward» (Thomas Elsaesser, “Early Film History and Multi-Media. An Archaeology of Possible Futures?”, cit., p. 17).

<sup>319</sup> Erkki Huhtamo, “Time Traveling in the Gallery: An Archeological Approach in Media Art”, cit., p. 234.

<sup>320</sup> John Plunkett, “From Optical to Digital (and back again)”, *19: Interdisciplinary Studies in the Long Nineteenth-Century*, vol. 1.6, Forum on Digitisation and Materiality, 2008, p. 2.

<sup>321</sup> Ivi, p. 4.

Lungi dal rischio individuato da Huhtamo e Parikka di porsi come un territorio «onnicomprensivo e “senza tempo”»<sup>322</sup>, il digitale dimostra, da questo punto di vista, di possedere invece una dimensione storica molteplice. Di notevole interesse, sotto tale aspetto, risulta la propensione manifestata da numerosi *media artists*<sup>323</sup> a riflettere, a partire esattamente dall'impiego delle tecnologie contemporanee, sulle logiche di presentazione dell'immagine in movimento situate alle origini del cinema e, in generale, sulle pratiche e sui dispositivi visuali diffusi nel diciannovesimo secolo. L'odierno *digital turn* si configura così non come un processo di trasformazione tecnologica orientato a guardare unidirezionalmente in avanti, ma piuttosto come un'occasione per ripercorrere e rivalutare «a diverse set of inquiries and practices, with cinema being just one of the many possible stories, then the bystanders the stars in the new, previously unrecognised stories»<sup>324</sup>. Nelle pagine successive approfondiremo le modalità attraverso cui due operazioni come *Stop Motion Studies* di David Crawford e *Beyond* di Zoe Beloff – entrambi, almeno parzialmente, fruibili online<sup>325</sup> – oltre a confondere i limiti tra cinema e fotografia in termini intermediali e sperimentali, giungano a rivivificare la memoria di linguaggi visuali e tecnologici “estinti”, in grado oggi di reinventarsi in nuove pratiche mediali attraverso l'impiego del digitale: la tensione tra il movimento e l'immobilità presente in *Stop Motion Studies* e in *Beyond* si riferisce, in tal senso, rispettivamente alla cronofotografia e al dispositivo del panorama.

### **2.3.1 «Exploring Digital Chronophotography and the Subway»: *Stop Motion Studies* di David Crawford**

Realizzata da David Crawford tra il 2002 e il 2004, l'operazione *Stop Motion Studies* si pone come un'analisi fotografica sperimentale, costituita complessivamente

---

<sup>322</sup> Erkki Huhtamo, Jussi Parikka, “An Archaeology of Media Archaeology”, in Id. (a cura di), *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, Berkeley, Los Angeles, London, University of California Press, 2011; la traduzione è mia.

<sup>323</sup> Per un approfondimento sugli artisti che operano un impiego di tipo “archeologico” delle nuove tecnologie si veda, ad esempio: Oliver Grau, *MediaArtHistories*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2007.

<sup>324</sup> Paul St George, *Sequences: Contemporary Chronophotography and Experimental Digital Art*, cit., p. 4.

<sup>325</sup> Si rimanda, rispettivamente, alle pagine <http://www.stopmotionstudies.net/> [consultato il 21/02/2015] e <http://www.zobeloff.com/beyond/> [consultato il 21/05/2015].

da tredici serie di immagini, finalizzata a documentare i movimenti umani che caratterizzano i comportamenti dei passeggeri nelle metropolitane di varie città del mondo<sup>326</sup>. La descrizione del lavoro fornita dallo stesso Crawford offre emblematicamente le informazioni necessarie a comprendere le tensioni che animano questo studio fotografico:

Presented in a series of thirteen installments, these Web-based documentaries [...] explore areas including the ontology of the networked digital image, the nature of media and memory, the language of cinematic montage and its relationship to spectacle, the practice of documentary and conceptual photography, and perhaps most importantly, *the ways in which art and technology can intersect in service of mining the space still to be explored between the still and the moving image*<sup>327</sup>.

Nel riconoscere l'aspetto più importante di questo lavoro nelle modalità attraverso cui l'interazione tra arte e tecnologia sia in grado di generare la possibilità di esplorare lo spazio *in between* tra l'immagine fissa e l'immagine in movimento, Crawford produce, di fatto, una versione digitale e aggiornata degli esperimenti cronofotografici realizzati nel diciannovesimo secolo da figure come Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge. Oltre a dissezionare il movimento nelle sue componenti essenziali, l'artista indaga la condizione implicitamente interstiziale di un'immagine collocata al crocevia tra la fotografia e il cinema, giungendo nuovamente a operare un'investigazione dell' "inconscio ottico" inteso come dispiegamento di «almost contradictory energies, seizing and parsing out motion into still images»<sup>328</sup>.

All'interno di *Stop Motion Studies*, la rifunzionalizzazione della tecnica cronofotografica consente di prendere in considerazione una serie di opposizioni dialettiche che riguardano, *in primis*, il rapporto tra "vecchi" e "nuovi" media, ma che si riferiscono, simultaneamente, alla complessa relazione tra immaterialità e materialità evocata dall'opera. Come fa notare infatti Curt Cloninger, l'incontro tra le tecnologie digitali e la cronofotografia che contraddistingue un lavoro come *Stop Motion Studies* ci

---

<sup>326</sup> Le città nelle quali sono stati realizzati i vari "episodi" della serie *Stop Motion Studies* sono Göteborg (Svezia), Londra (Regno Unito), Parigi (Francia), Boston (USA), New York (USA) e Tokyo (Giappone).

<sup>327</sup> David Crawford, *Algorithmic Montage: A Frame by Frame Approach to Experimental Documentary*, Master's thesis in Art & Technology, University of Gothenburg, Gothenburg University and Chalmers University of Technology, Göteborg, Sweden 2004, p. 7; il corsivo è mio.

<sup>328</sup> Tom Gunning, "Never Seen This Picture Before: Muybridge in Multiplicity", cit., p. 227.

condurre necessariamente a riflettere sul concetto di “nuovo” tipico dell’odierna cultura mediale:

“New Media” – scrive Cloninger – is woefully malleable term that generally means “newer than film”. Computers are usually involved. But of course “new” is a vague and relative adjective not inherently involved related to film or computers. New media in its truest sense is simply media that communicates in a new way, a way that previous could not. By this definition, Étienne-Jules Marey’s chronophotography was new media, as was film which followed it. By the same measure, David Crawford’s *Stop Motion Studies* series is new media in the truest sense, because like Marey, Crawford is exploring the luminal timescape between still photography and film. What makes *Stop Motion Studies* especially “new” is its peculiar addition of randomizing software<sup>329</sup>.

L’applicazione da parte di Crawford, attraverso l’impiego del software Flash, di ciò che lui stesso ha definito «algorithmic montage»<sup>330</sup> permette all’artista di attuare sull’immagine fotografica una forma peculiare di animazione: in questa prospettiva, le serie di immagini che registrano i comportamenti e i movimenti dei viaggiatori nelle metropolitane di varie città del mondo, pur fornendo probabilmente l’impressione iniziale di consistere in brevissimi film montati *a loop*, rivelano bensì che l’operazione non si avvale di alcun procedimento di ripetizione circolare ma che, invece, si serve di un sistema di ripetizione delle immagini *a random*<sup>331</sup>. La riproduzione degli *stills* avviene dunque attraverso il criterio della casualità giungendo, di fatto, a produrre una sperimentazione cronofotografica tesa non solo a dissezionare il movimento nelle sue micro-fasi, ma a esibire ogni singolo scatto scomponendone l’ordine sequenziale. A differenza, quindi, delle operazioni cronofotografiche di Marey o di Muybridge – con i

---

<sup>329</sup> Curt Cloninger, “Stop Motion Studies (Serie 3) by David Crawford”, in Paul St George (a cura di), *Sequences: Contemporary Chronophotography and Experimental Digital Art*, cit., p. 114.

<sup>330</sup> Per un approfondimento dei procedimenti alla base del concetto di «algorithmic montage» si veda David Crawford, *Algorithmic Montage: A Frame by Frame Approach to Experimental Documentary*, cit., pp. 47-58.

<sup>331</sup> Come spiega ancora Cloninger: «Imagine a slide projector tray filled with anywhere between three to eight slides. The projector displays these same slides infinitely, but always in random order. The projector also randomizes the duration each slide is displayed, anywhere from .03 seconds to .3 seconds (give or take a bit). Finally, all the slides in the tray are of the same subject, all photographed within a limited time frame (less than two minutes). This roughly approximates the mechanics of what Crawford has termed “algorithmic montage”. The result is a kind of stochastic motion study more akin to chronophotography than film; but with a distinct, non-linear twist» (Curt Cloninger, “Stop Motion Studies [Serie 3] by David Crawford”, cit., p. 114).

quali Crawford condivide del primo la ricerca della durata nel singolo istante, del secondo l'interesse a "catalogare" le dinamiche motorie e gestuali del corpo umano – le tredici serie che costituiscono *Stop Motion Studies* non risultano tanto finalizzate a un'investigazione rigorosamente analitica e "scientifica" delle "tappe" di un movimento, quanto, piuttosto, a una diretta demistificazione dell'illusione della sua continuità, per mezzo della quale evidenziare la temporalità interstiziale capace di permeare la staticità di un istante.

La volontà di decostruzione di una presunta idea di movimento fondata sulla linearità contrappone, dunque, il concetto di cronofotografia alla base di *Stop Motion Studies* alla nozione di movimento continuo che caratterizza la forma più propria del cinema istituzionale narrativo. Se, come afferma ancora Cloninger riferendosi all'affermazione del cinema agli inizi del Novecento, «film increased; chronophotography decreased»<sup>332</sup>, il lavoro di Crawford riflette significativamente sull'opportunità di impiegare i "nuovi" media senza per questo condurre le tecnologie precedenti a una condizione "inevitabile" di obsolescenza e inefficienza<sup>333</sup>. Sotto tale aspetto, nel confermare un'attitudine "archeologica" tesa a concepire il digitale come un dispositivo euristico capace di mobilitare nuove direzioni e percorsi cronologici discontinui, *Stop Motion Studies* torna a sperimentare sulla cronofotografia ravvisando nella coesistenza di immobilità e movimento da cui essa è contraddistinta un possibile modello concettuale volto a riflettere sulle molteplici temporalità potenzialmente veicolate da ciascun medium.

La connessione operata da Crawford tra l'impiego delle tecnologie digitali e l'approccio storico-archeologico ai media si riconduce, in *Stop Motion Studies*, a una necessaria e molteplice considerazione del rapporto tra immaterialità e materialità presente all'interno dell'operazione. L'artista stesso, infatti, afferma:

---

<sup>332</sup> *Ibidem.*

<sup>333</sup> Ad avviso di Cloninger, all'interno di un simile processo assumono un ruolo importante le stesse "limitazioni" linguistiche e materiali della nuova tecnologia digitale: «Such is the now familiar tale of advances in technology rendering previous technological experiment irrelevant. But experiments have a way of resurfacing in technological cycles, because each new medium comes with its own set of aesthetic limitations. In Crawford's case, he was forced by the limitations (bandwidth) of his new technology (the internet) to minimalistically re-examine the original themes of chronophotography from a post-film perspective» (Ivi, p. 115).

While the *SMS* [*Stop Motion Studies*] project tends to be described in terms of its immateriality, this was never an entirely satisfying paradigm. To call it “net art” is to suggest that there is such a thing as “non-networked art”, despite the ubiquity of the net as the underlying architecture of our culture. Instead, I have preferred to interpret the project from either a cinematographic standpoint – that is, in terms of relation these algorithmically generated animations have to the history of the moving image; [...] Looked at from a cinematographic point of view, some relevant questions become: What happens phenomenologically in the time between two images in a sequence? How can algorithmic montage enable us to see in new ways?<sup>334</sup>.

Similmente a quanto ha dichiarato Tom Gunning riferendosi alle immagini cronofotografiche prodotte nel diciannovesimo secolo da Eadweard Muybridge, anche nel lavoro di Crawford la tensione *in between* tra il movimento e l’immobilità riflette un’idea di interstizialità più ampia e complessa, collocabile nuovamente in ciò che lo storico del cinema americano individua «in the ambiguous interval that separates (or possibly joins) different discourses»<sup>335</sup>; *Stop Motion Studies*, così come *Animal Locomotion*, risulta in grado, in tal senso, di fornire un’investigazione della condizione socio-culturale del soggetto e della sua collocazione fisica nello spazio contemporaneo<sup>336</sup>, soffermandosi, inoltre, attraverso l’aggiornamento di una tecnica costitutivamente “dialettica” come la cronofotografia, su ulteriori problematiche relative all’odierno *mediascape*, le quali possono essere ricondotte, ad esempio, al rapporto tra le nuove tecnologie e le forme della sensorialità, ai nessi tra la virtualità e lo spazio fisico, alla relazione tra i processi di digitalizzazione e il concetto di storicità. Nel contrapporsi alla “logica dell’immediatezza”<sup>337</sup> e dell’immaterialità intesa usualmente come obiettivo definitivo e onnicomprensivo dell’innovazione tecnologica, l’uso dei

---

<sup>334</sup> David Crawford, “Stop Motion Studies”, in Anthony Burke, Therese Tierney (a cura di), *Network Practices: New Strategies in Architecture and Design*, New York, Princeton Architectural Press, 2007, p. 118.

<sup>335</sup> Tom Gunning, “Never Seen These Pictures Before: Muybridge in Multiplicity”, cit., p. 226.

<sup>336</sup> «Placing an emphasis – scrive ancora Crawford – upon the *SMS* project’s pre- and post-cinematic ambitions suggests that while its language is network specific, it remains a form of network practice that takes the net for granted. Regardless, perhaps it is time to push the net-specific and cinematographic frameworks into the background and instead foreground the way the project provides a window into the vitality of the subway. This, in the face of an unrelenting stream of images that present public transport as a place where bodies are eviscerated and lives cut short» (David Crawford, “Stop Motion Studies”, cit., p. 118). Si rimanda, inoltre, al paragrafo 1.2 del presente lavoro.

<sup>337</sup> Cfr. Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, cit., p. 29.

media digitali da parte di Crawford tende a opporre all'illusione di "trasparenza" sovente perseguita dall'estetica contemporanea, la "presenza opaca" della tecnologia all'interno dell'opera stessa, la quale viene resa percepibile per mezzo delle intermittenze e delle discontinuità che attraversano le immagini riprodotte in serie. Se, come ipotizza John Plunkett, «it is chronophotography that signifies a return to materiality from the mass hallucination of the virtual»<sup>338</sup>, la dimensione storica messa in atto da un'operazione come *Stop Motion Studies* riconferma, ancora una volta, il potenziale insito in un'immagine implicitamente scissa tra il movimento e l'immobilità, riferendolo sia alla sua capacità di decostruire le determinazioni ideologiche connesse all'illusione di trasparenza<sup>339</sup>, sia alla sua attitudine a dissolvere i confini tra le molteplici «storie parziali»<sup>340</sup> che costituiscono la cultura visuale.

### **2.3.2 «An Amnesiac Cinema That Must Constantly Reinvent Itself»: Beyond di Zoe Beloff**

Riconosciuta in un'operazione come *Stop Motion Studies* mediante l'aggiornamento in chiave digitale della tecnica della cronofotografia, la mobilitazione delle molteplici "storie parziali" alla base della cultura visuale e delle immagini in movimento può essere perseguita, all'interno della *media art*, attraverso strategie diverse e differenti alternative. Sotto questo aspetto, un ruolo spesso essenziale nell'ambito di tali possibili soluzioni è assunto dal concetto di interattività, vale a dire dall'opportunità per lo spettatore di intervenire nella determinazione e nei tempi della fruizione dei contenuti proposti dall'opera ponendosi, come spiega efficacemente Erkki Huhtamo, «[in a] playful interaction with the work [...] but in ways which should not obscure the critical project in question»<sup>341</sup>.

---

<sup>338</sup> John Plunkett, "From Optical to Digital (and back again)", cit., p. 7.

<sup>339</sup> Cfr. Olivier Lugon, Laurent Guido, "Sequencing, Looping", cit., p. 320.

<sup>340</sup> Paul St George, *Sequences: Contemporary Chronophotography and Experimental Digital Art*, cit., p. 4.

<sup>341</sup> Erkki Huhtamo, "Time Traveling in the Gallery: An Archeological Approach in Media Art", cit., pp. 255-256.

L'artista e teorica di origine scozzese Zoe Beloff, pioniera dell'approccio media-archeologico nell'arte contemporanea e autrice tra il 1995 e il 2009 di *Beyond*, un'opera che riscopre e reinventa il dispositivo ottocentesco del panorama attraverso l'impiego delle tecnologie digitali, esprime nel modo seguente la concezione della nozione di interattività messa in atto all'interno di questo lavoro:

What I make could be described quite simply as “philosophical toys”, heirs to nineteenth-century devices such as magic lanterns, zoetropes, and hand-cranked projectors. I often describe this apparatus as forming the secret history of QuickTime movies, producing images that are tiny, unstable, and, most importantly interactive. They remind us that interactivity, far from being a new phenomenon, was integral to the production of the nineteenth-century moving image<sup>342</sup>.

Concepito nel 1995 come un *serial* foto-panoramico interattivo, *Beyond* è stato inizialmente lanciato sul Web mediante QuickTime, ricreato nel 1997 sotto forma di CD-ROM e infine riprogrammato nel 2009 con Flash. Costituito da ventitré fotografie panoramiche, ottanta QuickTime *movies* e da un repertorio di immagini e riferimenti mediali appartenenti al passato, *Beyond* si configura come una cartografia interattiva della tecnologia analogica tesa a reimmaginare in una prospettiva onirica e filosofica le vicende della riproducibilità tecnica dall'Ottocento agli anni Quaranta. Nel proporre allo *user* una sorta di «digital *flânerie*»<sup>343</sup>, *Beyond* è progettato per essere fruito individualmente sul computer: l'uso del mouse permette l'esplorazione circolare e interattiva delle fotografie panoramiche, consentendo al fruitore di selezionare svariati “oggetti” digitali all'interno delle immagini e di percorrere molteplici traiettorie cronologiche. All'interno del suo sito Web, Beloff descrive l'operazione nel modo seguente:

*Beyond* is a mysterious virtual world. In a playful spirit of philosophical inquiry, it explores the paradoxes of technology, desire, and the paranormal posed since the birth

---

<sup>342</sup> Zoe Beloff, “An Ersatz of Life: The Dream Life of Technology”, in Chris Gehman, Steve Reinke (a cura di), *The Sharpest Point: Animation at the End of Cinema*, Toronto, YYZ Books, 2005, p. 75.

<sup>343</sup> Ivi, p. 78.



of mechanical reproduction; the phonograph severing the voice from the body, photography capturing the soul and cinema resurrecting the dead<sup>344</sup>.

Contraddistinto dall'intersezione costante tra cinema e fotografia e dal ricorso incrociato a pratiche e a dispositivi sia analogici che digitali, *Beyond* individua nello spazio intervallare tra il flusso e la staticità dell'immagine la possibilità di proporre allo spettatore un'esperienza mediale analitica e frammentaria, in grado di ricombinare il concetto di progressione temporale sotto almeno due aspetti: un aspetto "fruitivo", attraverso cui lo *user* sperimenta un modello di *discontinuity* narrativa volto a ripercorrere, secondo sequenze anti-lineari e passaggi imprevedibili, la "vita immaginaria" delle tecnologie meccaniche; un aspetto "storico-intermediale", teso alla compresenza dialettica di media obsoleti e attuali e all'elaborazione di «new languages of vision»<sup>345</sup> in cui le immagini e i dispositivi del passato possano riflettere e dialogare con le tecnologie digitali.

La tensione tra il movimento e l'immobilità *in between* tra fotografia e cinema diviene in *Beyond* un paradigma concettuale fondato su una nozione pervasiva di simultaneità; in questa prospettiva, l'attribuzione di un impulso interattivo e "cinematico" alla fotografia pone l'immagine statica come matrice di sperimentazione e coesistenza di molteplici temporalità mediali. L'impiego delle fotografie panoramiche esemplifica in modo puntuale tale modello: l'attitudine "dinamica" del panorama ottocentesco riemerge nel lavoro di Beloff attraverso la qualità cinetica e interattiva dei foto-panorami digitali consentendo, da un lato, di gettare una linea di ritorno tra il funzionamento dei *new media* e i dispositivi ottici precedenti, dall'altro di concepire la simultaneità di fotografia e film come «a new digital articulation of space and time that both grows out of cinema yet goes beyond it»<sup>346</sup>.

Nel trarre ispirazione dal materialismo storico di Walter Benjamin<sup>347</sup> secondo cui le *rovine* del mondo moderno non costituiscono semplicemente una testimonianza

---

<sup>344</sup> <http://www.zoebeloff.com/pages/interactive.html>; [consultato il 23/02/2015].

<sup>345</sup> Zoe Beloff, "An Ersatz of Life: The Dream Life of Technology", p. 74.

<sup>346</sup> Zoe Beloff, "The Dream Life of Technology", <http://www.zoebeloff.com/beyond/dreamlife.pdf>, p. 1; [consultato il 23/02/2015].

<sup>347</sup> Oltre a Walter Benjamin, altre figure che hanno ispirato Beloff nella realizzazione di *Beyond* sono Charles Baudelaire, Raymond Roussel, Henri Bergson, Sigmund Freud, Jean-Martin Charcot, Pierre Janet e Thomas Alva Edison.

del passato quanto, piuttosto, gli scarti della storia intesa come “storia dei vincitori”<sup>348</sup>, Beloff recupera le “macerie” del progresso tecnologico – dal panorama al cinematografo, dalla lanterna magica alla fotografia spiritica – giungendo a tracciare le linee di una geografia immaginaria attraverso la quale «freely moving back and forth between traditional photographic filmmaking and the most recent digital technologies»<sup>349</sup>. All’interno di *Beyond*, l’artista mette dunque in atto una forma di riscrittura della storia disponendone i vari momenti in molteplici costellazioni di senso, le quali risultano in grado di connettersi tra loro indipendentemente da ogni idea di successione temporale; come afferma infatti Beloff:

In the last century, there existed a multiplicity of cinematic apparatus. [...] They create parallel universes, calling into question corporate visions of progress with their digital utopias. I wish to reawaken the physic charge that was unleashed by the birth of photography, film, and audio recording. At the same time, I have no desire to turn back the clock; rather, I wish to explore critically the deep assumptions built into the machines through which we understand our world<sup>350</sup>.

Le parole dell’artista rivelano emblematicamente la volontà di concepire il lavoro come un’operazione fortemente radicata nella contemporaneità digitale<sup>351</sup> ma tesa, al tempo stesso, a ripercorrere attraverso i nuovi media le utopie originarie e le modalità di trasformazione che hanno segnato più o meno repentinamente – e che tutt’oggi continuano a segnare – i cicli vitali delle precedenti tecnologie visuali. Nell’invocare «an amnesiac cinema that must constant reinvent itself»<sup>352</sup>, *Beyond* dà inizio al viaggio dello spettatore nei meandri immaginari della tecnologia, a partire,

---

<sup>348</sup> La “storia dei vincitori” secondo Benjamin è fondata sulla continuità e su un’idea di accrescimento progressivo e unidirezionale; in questa prospettiva, il processo di reinterrogazione e di decifrazione delle “macerie” della storia si pone come una tappa fondamentale per comprendere pienamente il presente, liberando le virtù nascoste del passato al fine di contrastare un’idea monodimensionale di contemporaneità. Si veda, in particolare, la VII “Tesi di filosofia della storia” in Walter Benjamin, *Sul concetto di storia*, cit., pp. 29-31.

<sup>349</sup> Jeffrey Skoller, *Specters, Shards: Making History in Avant-Garde Film*, Minneapolis, The University of Minnesota Press, 2005, p. 189.

<sup>350</sup> Zoe Beloff, “An Ersatz of Life: The Dream Life of Technology”, p. 74.

<sup>351</sup> A nostro avviso, questa considerazione trova ulteriori riscontri nella stessa natura *in progress* di *Beyond*, attraverso la quale il lavoro di Beloff, dal 1995 al 2009, si pone simultaneamente come una sperimentazione dei diversi strumenti digitali disponibili, dalle prime versioni di QuickTime al CD-ROM, per giungere alla riprogrammazione finale con l’uso di Flash.

<sup>352</sup> <http://www.turbulence.org/Works/illusions/index.html#>; [consultato il 23/02/2015].

esattamente, da un'immagine fotografica immobile nella quale, oltre a vedere un angolo di strada con un edificio fatiscente risalente al diciannovesimo secolo, notiamo la presenza bizzarra di una serie di oggetti – un mappamondo, delle lettere sparse per terra, un uccello in volo sospeso nell'aria – assemblati all'interno della foto come *hotspot* da selezionare; la successiva animazione dell'immagine fissa, causata dalla semplice azione del click sul mouse da parte dello *user*, sembra richiamare, come fa notare Jeffrey Skoller, «an early film that begins with a still picture that jump to life as the projectionist begins to turn the hand-cranked projector»<sup>353</sup>. Ancora una volta, dunque, la necessità di reinvestigare le strutture culturali e materiali alla base del cinema – nel caso di *Beyond* di reinventarne addirittura la storia a cominciare dal suo potenziale immaginario e utopistico – si riconduce imprescindibilmente a una reinterrogazione del rapporto tra la staticità e il movimento dell'immagine che, nel lavoro di Beloff, appare direttamente correlata al comportamento interattivo tenuto dallo spettatore. Le “partenze” improvvise e l'anti-linearità delle immagini che contraddistinguono *Beyond* presuppongono, in tal senso, la centralità della partecipazione attiva dello *user*, il quale, come specifica Erkki Huhtamo, «is ready to leave the customary chronological ordering of things, and the safety of his or her own socially and culturally defined observation post, heading out to explore *potential* dimensions in a conversational relationship with the work»<sup>354</sup>. Il cinema all'interno dell'opera giunge così a perdere la continuità “automatica” del suo movimento, tentando di reinventarsi in un'esperienza visuale carica di tensioni e di forme di arresto che se, da un lato, allontanano lo spettatore da un'idea istituzionale e precostituita di storia e narratività, dall'altro lo guidano verso la riscoperta di discendenze tecnologiche e legami culturali ignorati o dimenticati.

Nel trasformare un'immagine fissa in un'immagine mobile e “percorribile”, il ricorso a QuickTime determina, al contempo, una riarticolazione del grado di coinvolgimento dello *user*, il quale, lungi dal reiterare l' “immobilità dello sguardo” tipica del cinema classico, viene condotto a una condizione spettatoriale ibrida e costitutivamente transitoria, scissa tra l'immersività “aptica” connessa al dispositivo ottocentesco del panorama e la mobilità che spesso caratterizza la fruizione delle

---

<sup>353</sup> Jeffrey Skoller, *Shadows, Specters, Shards: Making History in Avant-Garde Film*, cit., p. 189.

<sup>354</sup> Erkki Huhtamo, “Time Traveling in the Gallery: An Archeological Approach in Media Art”, cit., p. 248.

installazioni di arte contemporanea<sup>355</sup>. Se, come afferma Beloff, «for the better part of a hundred years, moving image have been conceptualized as “a window to another world”»<sup>356</sup>, l’obiettivo dell’artista si rivela quello di articolare una nuova concezione della relazione tra immaginario e materialità veicolata dal cinema<sup>357</sup> in cui possa vigere una peculiare nozione di medium situata *in between* tra la connotazione fisica e quella paranormale del termine, capace, di conseguenza, di giocare «on the double meaning of the term, usefully [reminding] us of the psychic dimensions of the medium and of the way in which its identity emerges partly in response to the way we incorporate and project (upon) it»<sup>358</sup>.

Anche in questo caso, l’incontro tra i media digitali e il contesto tecnologico ottocentesco assume, quindi, un ruolo essenziale nelle riflessioni sulla dialettica di materialità e immaterialità che pervade l’odierno dibattito relativo ai nuovi media; in particolare, in uno scenario che sembra voler decretare irrimediabilmente la fine del cinema, Beloff propone un’archeologia dell’immagine in movimento tesa a guardare simultaneamente all’indietro e in avanti, offrendo così un’idea di storia «as a doubling of past and present, using today’s still-primitive digital technology and appropriating cinema’s history to explore the dream life of contemporary technology»<sup>359</sup>. La tensione costante tra l’immobilità e il movimento dell’immagine presente in *Beyond* giunge, dunque, a riflettere sulla possibilità di operare in una zona temporale interstiziale e intermedia, all’interno della quale l’investigazione dell’esperienza tecnologica ottocentesca e primonovecentesca si riconnette alla possibilità di generare nuove estetiche mediali prodotte attraverso un impiego “archeologico” delle tecnologie digitali.

---

<sup>355</sup> Cfr. Jeffrey Skoller, *Shadows, Specters, Shards: Making History in Avant-Garde Film*, cit., p. 189.

<sup>356</sup> <http://www.zobeloff.com/pages/shadowland.html>; [consultato il 23/02/2015].

<sup>357</sup> Nello specifico, Beloff afferma: «My on going project is an investigation into the relationship between imagination and technology. I have become increasingly fascinated with the whole problematic of the “virtual”. [...] The 19<sup>th</sup> conceived of the virtual very differently. Ghost Shows, where actors interacted with projected magic lantern slides and stereoscopic views were enormous popular, opening up the cinematic spectacle to a third dimension that permitted virtual images to co-exist with real objects in space». (*Ibidem*).

<sup>358</sup> Karen Beckman, “Impossible Spaces and Philosophical Toys: An Interview with Zoe Beloff”, *Grey Room*, 22, Winter 2006, p. 69.

<sup>359</sup> Jeffrey Skoller, *Shadows, Specters, Shards: Making History in Avant-Garde Film*, cit., p. 192.

## 2.4 Fotografia digitale, immobilità, movimento e temporalità

La discussione riguardante la relazione tra i media analogici e i media digitali richiede un'ulteriore riflessione sulle modalità attraverso cui il passaggio da un procedimento di riproduzione analogica, dunque di tipo chimico e fisico, a un altro invece di ordine digitale, quindi numerico e fondato sulla “smaterializzazione”, giunga a influire sul rapporto dialettico tra l'immagine filmica e l'immagine fotografica e sulle istanze relative al movimento e all'immobilità a cui tali immagini sono state tradizionalmente riferite. Come ha fatto notare Bruno Di Marino, le maggiori potenzialità connesse ai media digitali non riguardano esclusivamente le fasi di ripresa, di registrazione e di riproduzione, ma piuttosto «la possibilità di creare un'immagine *ex novo*» poiché «l'immagine digitale non deve avere necessariamente un referente, può essere un'immagine puramente generata da algoritmi»<sup>360</sup>. Il cinema e la fotografia, come vedremo, vengono marcati, in tale prospettiva, da un'importante differenza in grado di coinvolgere direttamente il dibattito semiologico che concerne il binomio indice/icona.

Se, come ha affermato con convinzione Lev Manovich, «adesso che il cinema sta entrando nell'era digitale [...] non si può distinguere nettamente dall'animazione. Non è più una tecnologia mediale basata sull'indicizzazione delle immagini, ma piuttosto un sottogenere della pittura»<sup>361</sup>, è lecito chiedersi se anche la fotografia, a partire dalla condivisione con il medium cinematografico di un analogo principio di rappresentazione, sia implicata in una trasformazione che la vede transitare dal regime indicale a quello “pittorico”. Di fatto, un film completamente realizzato con immagini “sintetiche” rientra comunque pienamente nell'ambito del cinema – appunto del cinema d'animazione; lo stesso, tuttavia, non può dirsi nell'ipotesi di un'immagine fotografica “del tutto digitale”, in quanto questa non risulterebbe in alcun modo distinguibile da un'immagine grafica o da un'illustrazione. Di Marino attribuisce l'elemento di scarto tra la fotografia e il cinema nell'era digitale alla componente del movimento che contraddistingue quest'ultimo:

---

<sup>360</sup> Bruno Di Marino, *Pose in movimento. Fotografia e cinema*, Torino, Bollati Boringhieri, 2009, p. 78.

<sup>361</sup> Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 363.

Dunque, se ontologicamente cinema e fotografia sono simili quando hanno come referente un elemento della realtà, nel momento in cui riproducono un'immagine astratta, nell'epoca analogica, e ancor più in quella digitale, divergono considerevolmente. [...] L'immagine, con le sue forme, i suoi colori e i suoi movimenti, è creata direttamente al computer. È ancora «cinema» ma non è ormai più «fotografia»<sup>362</sup>.

Evidentemente, le tecnologie digitali tendono oggi a riaprire e a complicare oltremodo la questione semiologica per cui le immagini fotografiche e le immagini cinematografiche debbano essere considerate *indici* oppure *icone*. Nell'affermare che il cinema digitale muti in una sorta di genere pittorico, Manovich giunge a concepire l'immagine filmica nei termini sostanziali di una rappresentazione culturalmente codificata, attribuendo dunque a essa, per seguire Charles Sanders Peirce, un'essenza prettamente iconica; la fotografia, invece, in virtù della conservazione di un rapporto diretto con il referente, mantiene, in una prospettiva nuovamente peirciana, il valore di indice<sup>363</sup>.

Rifacendosi alla distinzione semiotica introdotta da Peirce, Jean-Marie Schaeffer ha affrontato alla fine degli anni Ottanta la problematica del tempo connessa al valore indicale dell'immagine fotografica, ponendola a confronto con l'idea di temporalità scaturita invece dal "movimento iconico" del film:

Nel caso della fotografia, che è un'immagine fissa, lo scarto temporale nasce dal sapere dell'archè, cioè dal fatto che sappiamo che l'icona è la memorizzazione visiva di un istante spazio-temporale "reale": il tempo fotografico è prima di tutto il tempo fisico (il momento e la durata) del processo di formazione dell'impronta. La ricezione lo assume nella misura in cui essa apre lo scarto temporale fra la memorizzazione visiva costituita dall'icona e la registrazione indicale: scarto nel quale l'icona è ancorata in quanto indicale. [...] Nel cinema, al contrario, è la stessa icona in movimento a essere investita dal tempo: così, un cartone animato produce lo stesso effetto di flusso percettivo in atto di un film "reale", senza funzionare come indice del tempo fisico e umano. Mentre nel caso dell'immagine in movimento la dimensione temporale è una dimensione dell'icona, nel caso dell'immagine fotografica è una funzione dell'indice. L'immagine

---

<sup>362</sup> Bruno Di Marino, *Pose in movimento. Fotografia e cinema*, cit., p. 79.

<sup>363</sup> Cfr. Ivi, p. 80.

in movimento (indicale o meno) è immagine nel tempo; l'immagine fissa (purché sia indicale) è immagine del tempo<sup>364</sup>.

Ad avviso di Schaeffer, l'immagine fotografica, esattamente a causa della sua immobilità, «può registrare il tempo solo sotto forma di distribuzione spaziale»<sup>365</sup>. Ne consegue quindi che la fotografia, più che porsi come immagine volta a una reinterpretazione della temporalità, costituirebbe una sorta di «spatial framing»<sup>366</sup>, di “inquadratura spaziale”, instaurando, in definitiva, un rapporto privilegiato con la dimensione dello spazio piuttosto che con quella del tempo. Ma che cosa accade nel momento in cui l'avvento delle tecnologie digitali giunge a produrre un'inevitabile riarticolazione dei rapporti tra l'immagine fissa e l'immagine in movimento? L'affermazione dell'immagine numerica – come avremo modo di osservare attraverso le operazioni che andremo a discutere nei due sottoparagrafi successivi – dà luogo, necessariamente, a nuovi incontri e a nuove relazioni tra la fotografia e il concetto di temporalità, giungendo a ridefinire tanto concettualmente quanto operativamente la nozione stessa di fotografico.

George Baker, già a partire dai *film stills* di Cindy Sherman e dalle *projected images* di James Coleman – dunque da immagini che rientrano ancora nell'ambito dell'analogico – ha teorizzato l'apertura di «un campo allargato»<sup>367</sup> dell'immagine fotografica capace di condurre alla successiva diffusione nell'arte contemporanea di immagini identificabili come «cinematic photograph», le quali risultano definibili specificamente «not in the closure of photography *tout court*, but in an expansion of its

---

<sup>364</sup> Jean-Marie Schaeffer, *L'immagine precaria. Sul dispositivo fotografico*, Bologna, Clueb, 2006, pp. 68-69.

<sup>365</sup> *Ibidem*.

<sup>366</sup> Jan Baetens, Alexander Streitberger, Hilde Van Gelder (a cura di), *Time and Photography*, Leuven, Leuven University Press, 2010, p. vii.

<sup>367</sup> Per spiegare la scelta della definizione di «campo allargato» Baker scrive: «My terms here begin to echo the logical conjunction explored by [Rosalind] Krauss in her “Sculpture in the Expanded Field”. As was the case with her structuring opposition for (modernist) sculpture of “not-landscape” and “not-architecture”, the depiction of modernist photography as being suspended between not-narrative and not-stasis has a compelling interest. [...] This opposition of nature and culture has long been around which theories of the advent of postmodernism themselves turned, and in photography history it would seem that it was the gradual relaxing of the rending suspension of photography between the conditions of not-narrative and not-stasis that would signal the emergence of postmodernism in photographic terms: the revaluation in the 1970s of narrative functions, of documentary in all its forms, and of many tyoes of discursive framings and supplements for photographic works» (George Baker, “Photography’s Expanded Field”, in Karen Beckman, Jean Ma (a cura di), *Still Moving: Between Cinema and Photography*, cit., pp. 180-181).

terms into a more fully cultural arena<sup>368</sup>». Il legame sempre più complesso tra l'immagine fotografica e un'idea di movimento di tipo cinematografico evoca, dunque, un coinvolgimento tra la fotografia e il concetto di tempo in grado di riverberarsi sul medium fotografico anche da un punto di vista storico.

L'attuale ridefinizione della fotografia attorno a una nozione di temporalità stratificata e molteplice si discosta, in particolare, dall'idea tradizionale dell'immagine fotografica intesa «as timeless or “purely present”»<sup>369</sup>, per prestare invece maggiore attenzione all'ibridità e all'eterogeneità costitutiva che essa, peraltro, condivide con il cinema<sup>370</sup>. L'idea stessa della fotografia come entità irrimediabilmente legata all'istante subisce, così, una radicale messa in discussione che, come suggerisce Janet Harbord riferendosi ai lavori dell'artista belga David Claerbout, conduce l'immagine fotografica ad aprirsi a un concetto benjaminiano di tempo “kairologico”:

The paradigm – scrive Harbord – takes no account of the polarity of stillness and movement as they are conventionally attributed to photography and film respectively. And yet the paradigm within which the image is situated [...] connects media with time but in an unorthodox re-writing of the relation<sup>371</sup>.

Non più incentrata esclusivamente su concetti come istante e fissità, l'immagine fotografica diviene dunque potenzialmente «a centrifugal force-field»<sup>372</sup>, un'entità “dinamica” in grado di instaurare un rapporto profondamente dialettico con l'immagine filmica, oltrepassando la semplice polarizzazione che intende distinguere nettamente il movimento dalla stasi. Oltre a opporsi a una nozione di tempo meramente “immobilizzata” e ai vincoli connessi a ogni idea di cronologia fondata sulla continuità, la fotografia digitale produce una collisione con il movimento cinematografico che risulta capace di originare, come afferma puntualmente Karen Beckman, «an

---

<sup>368</sup> Ivi, p. 84.

<sup>369</sup> Jan Baetens, Alexander Streitberger, Hilde Van Gelder (a cura di), *Time and Photography*, cit., p. viii.

<sup>370</sup> Si rimanda, in particolare, al paragrafo 2.1 del presente lavoro.

<sup>371</sup> Janet Harbord, “Gesture, Time, Movement: David Claerbout Meets Giorgio Agamben on the *Boulevard du Temple*”, in Henrik Gustafsson, Asbjørn Grønstad (a cura di), *Cinema and Agamben: Ethics, Biopolitics and the Moving Image*, New York, London, New Delhi, Sidney, Bloomsbury, 2014, p. 74.

<sup>372</sup> Ivi, p. 78.



opportunity to reconceptualize intergenerational relationships through the less linear paradigms that emerge at the intersection of these overlapping media»<sup>373</sup>.

L' "impatto" generativo tra l'immobilità e il movimento che, attraverso l'impiego della fotografia digitale, caratterizza oggi una serie di sperimentazioni artistiche rappresenta, in definitiva, un modello di "instabilità" concettuale ed estetica capace non solo di complicare nuovamente i dibattiti semiologici relativi all'immagine filmica e fotografica, ma – come ora vedremo mediante le operazioni di Nancy Davenport e di David Claerbout – di sfidare l'osservatore, attraverso la riarticolazione dei rapporti tra tempo e spazio, passato e presente, vecchi e nuovi media, a concepire nuovi percorsi di riflessione relativi all'identità dell'immagine contemporanea<sup>374</sup>.

#### **2.4.1 Il digitale e la fotografia espansa: *Weekend Campus* di Nancy Davenport**

Pensato, almeno in parte, come una sorta di omaggio al film *Weekend* di Jean-Luc Godard (1967) e alla serie fotografica *Death in America* prodotta nei primi anni Sessanta da Andy Warhol, il DVD *Weekend Campus*, realizzato nel 2004 dalla fotografa canadese Nancy Davenport, è composto interamente da una serie di immagini fotografiche immobili le quali, digitalizzate, scorrono sullo schermo una dopo l'altra in successione orizzontale<sup>375</sup>. Davenport descrive *Weekend Campus* nel modo seguente:

The piece is set along the entrance of a university, the institutional buildings visible beyond a generic campus landscape. In the foreground, there is a seemingly endless line

---

<sup>373</sup> Karen Beckman, *Crash: Cinema and the Politics of Speed and Stasis*, Durham and London, Duke University Press, 2010, p. 230.

<sup>374</sup> In termini analoghi a quelli da noi proposti, Karen Beckman definisce nel modo seguente l'incontro tra la staticità e il movimento all'interno dell'immagine contemporanea: «The cinematic crash represents ideological and aesthetic impurity, hybridity, and uncertainty. [...] For some, the instability and impropriety of this trope, its inability to offer a clear paradigm of either cultural redemption or cultural critique will prove frustrating; yet it is precisely this unstable figure's uncertainty, its paradoxical suggestion of high speed and total immobilization, that resonates with the contemporary moment, in which we seem to be both stuck and unable to keep with an ever accelerating pace, struggling to find a still, reflective place in which to think and from which to act» (Ivi, p. 218).

<sup>375</sup> Un estratto di *Weekend Campus* della durata di circa un minuto e mezzo (la durata complessiva del DVD è di tre minuti) è visibile dal sito Web di Nancy Davenport alla seguente pagina: <http://www.nancydavenport.com/stills-from-weekend-campus-dvd/?pid=64>; [consultato il 20/02/2015].

of waiting cars, punctuated by the wreckage of a series of car accidents. As the piece proceeds with its horizontal movement, we pass an accumulation of accidents and witnesses – portraits of the student body, faculty, and police. Intermittently, there are groups of students gathered at the edge of the road. Some are staring blankly out the viewer; all are frozen in photographic stasis. In fact, the whole scene is a still image, a very long photographic frieze, a digital montage constructed from hundreds of stills I had taken at junkyards and at universities across the country. The montage was then looped and animated so that it moves across the screen like a tracking shot. In addition to the rubbernecking motion of the image plane, the other element of the piece that counters photographic stasis is the recurring flash of police light, which generates a transitory cinematic effect. It is a moving view of a stationary scene with no elements of photographic stop-action<sup>376</sup>.

Creando all'interno dell'operazione una tensione irrisolvibile tra l'immagine fotografica e l'immagine filmica, Davenport in *Weekend Campus* si serve dell'idea dello scontro automobilistico, e con essa della collisione violenta che conduce all'improvviso passaggio da una condizione di mobilità a un'altra di arresto e di immobilità, per riflettere sulle modalità attraverso cui «suggestions of movement and stasis function in each, and how changes in media both participate in and shape our understanding of moments of historical transition»<sup>377</sup>. Nell'impiegare simultaneamente la fotografia digitale e un movimento “cinematico” – evocato, peraltro, dall'esplicito riferimento alla lunga sequenza dell'incidente stradale presente nel quasi omonimo film di Godard degli anni Sessanta – Davenport concepisce *Weekend Campus* come un lavoro intermediale attraversato da molteplici temporalità, le quali, oltre a provenire dall'incontro dialettico tra stasi e animazione, emergono anche dalla “competizione” a carattere più marcatamente storico tra “nuovi” e “vecchi” media<sup>378</sup>.

---

<sup>376</sup> Nancy Davenport, “Weekend Campus”, in Karen Beckman, Jean Ma (a cura di), *Still Moving: Between Cinema and Photography*, cit., pp. 192-193.

<sup>377</sup> Karen Beckman, *Crash: Cinema and the Politics of Speed and Stasis*, cit., p.

<sup>378</sup> L'evocazione di un' “attitudine” storica e di un nesso dialettico tra il passato e il presente viene attuata in *Weekend Campus*, oltre che attraverso l'investigazione del rapporto tra “nuovi” e “vecchi” media, per mezzo del riferimento all'interno delle immagini degli edifici architettonici risalenti agli anni Sessanta visibili sullo sfondo; come spiega infatti Karen Beckman: «The importance of this architectural backdrop to the looping scenes of wreckage is emphasized by the fact that Davenport has frequently exhibited *Weekend Campus* alongside a second series, entitled *Campus*, that consists of still, digitally manipulated photographs depicting late-1960s college architecture. [...] Both *Campus*, Davenport's photographic series of deserted, brutalist-influenced college spaces, and *Weekend Campus* feature the stark campus architecture of the 1960s, and Davenport acknowledges that the buildings she shot for *Campus* “were

In questa prospettiva, l'artista intende innanzitutto produrre una duplice riflessione sull'uso del movimento orizzontale delle immagini che contraddistingue, da un lato, la nota sequenza del tamponamento/ingorgo mostrata nella pellicola godardiana, dall'altro lo scorrimento con cui si succedono le fotografie digitali all'interno di *Weekend Campus*. Nel film del 1967, le immagini che mostrano la fila interminabile delle automobili bloccate a causa dell'incidente stradale confermano, di fatto, il significato usualmente attribuito all'uso della carrellata nell'ambito del linguaggio cinematografico istituzionale, vale a dire la capacità di tale espediente di portare alle estreme conseguenze l'illusione di continuità temporale veicolata dal film, giungendo inoltre, in questo caso, a procrastinare fino all'eccesso l'esagerata impressione di linearità e insieme di congestione prodotta dalle immagini<sup>379</sup>. La successione orizzontale di fotografie digitali che scorrono all'interno di *Weekend Campus* assume invece una rilevanza diversa: nonostante le immagini che compongono l'operazione di Davenport presentino una dopo l'altra, similmente alla pellicola di Godard, una serie di automobili incidentate e una sequela di figure e personaggi coinvolti a vario titolo nell'accaduto, l'effetto che viene a prodursi risulta differente rispetto a quello scaturito dalla visione di *Weekend*; Karen Beckman a questo riguardo ha scritto:

Although the bodies being filmed [...] are relatively static, the motion along a line in the traffic-jam sequence creates the effect of a progressive temporal motion, and this in turn mirrors the forward movement of the filmstrip. [...] Though Davenport stresses *Weekend Campus*'s reference to Godard's traffic-jam sequence in particular, [through] her looping photographic frieze of frozen figures [...] we begin to see more clearly how Davenport's use of the space between old and new media allows us to explore our

---

either the sites of very particular Vietnam War protests or they were built shortly after '68". As we look at these images, we feel like we have seen buildings, or ones like them, before; but something is missing: they are devoid of the scarfwrapped students, raised fists, and riot police that made the earlier, iconic photographs that featured these buildings so memorable. While to some, the absence of familiar signs of political activism within the university may suggest a nostalgic longing for a more effective and engaged era, along with a disdain for the contemporary era's passivity, Davenport's work simultaneously conjures up and counteracts this nostalgic interpretation through its memory of Godard's emphasis on the 1960s' own confusion and failure» (Ivi, pp. 230-231).

<sup>379</sup> A tale proposito, Karen Beckman ha affermato: «As she foregrounds this moment of transition from analog to digital forms of photography and cinema, Davenport digitally reconstructs a scene from *Weekend* in which, as in several other well-known cinematic sequences (such as the final scene of *Two Tars* or the opening of Fellini's *8½*), the traffic jam functions as a self-reflexive figure through which to reflect on the formal possibilities and limitations of the strip of film, with its collection of frames lined up in serial fashion» (Ivi, p. 225).

contemporary moment's relationship to the 1960s without adopting an attitude of either nostalgia or pessimism, and provokes us to consider the differences between our phenomenological experience of space and time in film and digital media<sup>380</sup>.

Diversamente da *Weekend* che, come suggerisce la citazione più sopra, evoca attraverso il ricorso alla lunga carrellata l'idea di un movimento temporale progressivo e lineare capace di riflettere, al contempo, il continuo movimento in avanti compiuto materialmente dalla pellicola cinematografica, l'operazione di Davenport recupera una serie di elementi appartenenti alla celebre sequenza godardiana attuando su di essi una peculiare forma di manipolazione connessa all'impiego delle tecnologie digitali; la relazione tra il film analogico e il montaggio fotografico digitale si pone, in tal senso, come una strategia tesa esplorare le modalità attraverso cui l'incontro tra "vecchi" e "nuovi" media sia in grado di generare nuovi rapporti temporali tra l'immagine e lo spettatore.

All'interno di *Weekend Campus*, l'arresto provocato dall'evento scioccante dell'incidente, espresso attraverso l'immobilità "traumatica" degli *stills*, crea una tensione dialettica tra l'interruzione del flusso temporale e lo scorrimento "cinematico" delle immagini che riflette emblematicamente l'apertura della fotografia contemporanea verso ciò che George Baker ha definito un «expanded field»<sup>381</sup>; in questa prospettiva, Davenport asserisce che «the opposing forces of fixity and mobility are significant aspects of *all* digitized stills»<sup>382</sup>. Combinato all'impressione di durata prodotta dalla pulsazione intermittente dei lampeggianti all'interno delle immagini, il montaggio digitale che assembla i diversi momenti fotografici in *Weekend Campus* dà luogo a un'idea di temporalità composita e strutturalmente ambigua, la quale, come ha suggerito l'artista stessa, si riferisce tanto a un'idea di "transito" nel presente, quanto a un'impressione di "immobilizzazione" nel passato<sup>383</sup>. È dunque mediante questa concezione di temporalità paradossale e molteplice che l'operazione di Davenport giunge a disgregare il movimento lineare e in avanti rappresentato dalla carrellata di Godard, sostituendo a esso la discontinuità di uno scorrimento intermittente destinato a ripetersi potenzialmente all'infinito in un *loop*. In particolare, Karen Beckman, a seguito

---

<sup>380</sup> Ivi, p. 227.

<sup>381</sup> George Baker, "Photography's Expanded Field", cit.

<sup>382</sup> Nancy Davenport, "Weekend Campus", cit., p. 193.

<sup>383</sup> Cfr. *Ibidem*.

di una simile riarticolazione temporale, riscontra in *Weekend Campus* l'attuazione di una trasformazione dell'esperienza spettatoriale capace di condurre l'osservatore da una condizione di ricezione sostanzialmente "passiva" a un'altra di segno diverso, maggiormente attiva:

*Weekend Campus* lacks the wandering and subjective gaze of the camera in the traffic-jam sequence, a gaze that acts as a counterpoint to the mechanical precision of the tracking motion, but as the unending digital frieze moves across the screen in imitation of the tracking shot, Davenport relocates the distractable gaze of *Weekend's* camera in the viewer, as each repetition of the same provides the opportunity to look again and differently at the images that appear<sup>384</sup>.

Nell'offrire l'opportunità di osservare più e più volte gli *stills* che costituiscono *Weekend Campus*, la reiterazione insistita del *loop* all'interno dell'operazione di Davenport consente al fruitore non solo di porsi nei confronti delle immagini in termini maggiormente analitici, ma di giungere al contempo a un piacere spettatoriale in grado di richiamare le esperienze percettive fondate su «rotazione, ripetizione e brevità»<sup>385</sup> che, come suggerisce André Gaudreault, si collocano alla base del cinema delle attrazioni. Le immagini di *Weekend Campus*, sotto tale aspetto, promuovono una logica temporale discontinua e fondata sulla reiterazione, volta ad attribuire all'idea del ritorno l'opportunità di rinnovare le possibilità di incontro con il passato e con la storia. Lo scorrimento stesso delle immagini sullo schermo da destra a sinistra – contrapposto al movimento della carrellata nel film di Godard che si svolge, viceversa, da sinistra a destra – sembra indicare, nuovamente, un effetto di "reversione" temporale; la fotografia digitale, sotto questo aspetto, tenta di riconcettualizzare il movimento cinematografico non solo riarticolando i limiti tra staticità e animazione nel presente mediale, ma ripensando tali confini a partire dalle origini stesse del rapporto tra cinema e fotografia. Questa strategia ricorsiva, orientata a riflettere sulla relazione tra il passato e il presente mediante la tensione irrisolvibile tra il movimento e l'immobilità, trova un momento emblematico all'interno di *Weekend Campus* nello *still* riconosciuto da Davenport come il solo probabile punto di "semichiusura" del lavoro. L'artista a tale

---

<sup>384</sup> Karen Beckman, *Crash: Cinema and the Politics of Speed and Stasis*, cit., p. 229.

<sup>385</sup> Nicolas Dulac, André Gaudreault, "Il principio e la fine... Tra fenachistoscopia e cinematografo: l'emergere di una nuova serie culturale", cit., p. 186.

riguardo afferma: «If my piece does have a point of semiclosure, it comes as we pass a campus pep rally disaster. We pass a large sign on the bandstand which proclaims “Taking care of Today-Tomorrow!”, and then there is a sunset and then it begins again»<sup>386</sup>. Indirizzando esplicitamente il fruitore, attraverso il ricorso a questo slogan, verso un concetto ambiguo di differimento temporale, *Weekend Campus* impiega l’idea della collisione stradale e dello shock a essa connessa per indurci a riflettere sulle modalità mediante le quali i media digitali possano investigare oggi il nesso “irrisolvibile” tra il movimento e l’immobilità dell’immagine; il lavoro di Davenport, in definitiva, getta una nuova luce sul rapporto tra la fotografia e il cinema giungendo a evidenziare, in particolare, la loro capacità di modellizzare simultaneamente una nozione molteplice e dialettica di tempo.

#### **2.4.2 «Photographies conditionnelles»: David Claerbout e la ri-animazione della foto d’archivio**

L’opera dell’artista belga David Claerbout si è basata fin dall’inizio – dunque a cominciare dagli ultimi anni Novanta – su una messa in discussione al tempo stesso radicale, “sottile” e analitica dell’identità tassonomica tradizionale attraverso cui l’immagine fotografica e l’immagine filmica sono state ricondotte, rispettivamente, alla qualità dell’immobilità e a quella del movimento. Ibridi indeterminati tra fotografia e cinema, i lavori di Claerbout si pongono come “immagini-evento” irrimediabilmente scisse tra l’immobilità e il movimento, tese a investigare, come ha suggerito puntualmente Philippe Dubois, «il tempo *dell’immagine* e non il tempo *nell’immagine*»<sup>387</sup>, giungendo a disarticolare le concezioni cronologiche abituali e a sospendere ogni confine certo tra presente e passato.

Il nesso dialettico tra immagine fotografica e immagini cinematografica risulta dunque estremamente complesso nelle operazioni dell’artista belga:

---

<sup>386</sup> Nancy Davenport, “Weekend Campus”, cit., p. 195.

<sup>387</sup> Philippe Dubois, “La *materia-tempo* e i suoi paradossi percettivi nell’opera di David Claerbout”, cit., p. 57.

Uso il cinema – asserisce a tale proposito Claerbout – come una forma obsoleta di narrazione e lo svuoto della sua funzione narrativa, delle promesse che contiene, per conservare gli elementi di cui è costituito. [...] Non decostruisco formalmente, introduco delle disgiunzioni al fine di inventare delle temporalità<sup>388</sup>.

Il rapporto paradossale tra le immagini di Claerbout e una nozione composita – simultaneamente filmica e fotografica – di tempo assume, a nostro avviso, una peculiare densità rivelativa nelle prime operazioni prodotte dall'artista, vale a dire nell'ambito di una serie di immagini realizzate tra il 1997 e il 2000 a partire dalla manipolazione di fotografie d'archivio risalenti alla prima metà del Novecento. Segnatamente, tre lavori di questo periodo appaiono uniti tra loro da un filo rosso, ovvero *Ruurlo, Bocurloscheweg, 1910* (1997), *Kindergarten Antonio Sant'Elia, 1932* (1998) e *Untitled (Single Channel View)* (1998-2000), in quanto la combinazione temporale costituita dalla coesistenza tra l'immobilità e il movimento – tra ciò che dunque trasforma l'immagine fotografica originaria in una «*photographie conditionnelle*»<sup>389</sup>, ovvero in una fotografia “condizionale”, suscettibile di espandere la propria identità verso qualcos'altro – subisce un'ulteriore cortocircuitazione dovuta alla provenienza storica delle immagini di partenza.

La prima opera, *Ruurlo, Bocurloscheweg, 1910*, è stata realizzata impiegando la cartolina di un villaggio olandese nei primi anni del Novecento, all'interno della quale possiamo osservare un paesaggio rurale: sulla sinistra dell'immagine vediamo un mulino e due piccoli gruppi di persone – il primo composto da due uomini, l'altro, collocato poco più indietro, costituito presumibilmente da quattro o cinque donne – e al centro un enorme albero che occupa gran parte dello spazio dell'inquadratura. La composizione interna della fotografia, contraddistinta dal rapporto tra le figure umane e il paesaggio circostante, oltre a mostrarci restrospectivamente, come ha suggerito Janet

---

<sup>388</sup> David Claerbout citato in Saretto Cincinelli, “David Claerbout. Turbare il tempo. Moltiplicare l'istante”, in Id. (a cura di), *David Claerbout*, cit., p. 24.

<sup>389</sup> Nonostante David Claerbout utilizzi la definizione di “*photographies conditionnelles*” riferendosi alle immagini prodotte nella sua successiva serie intitolata *Venice Lightboxes* (2002-2003), a nostro avviso tale definizione riflette piuttosto efficacemente anche i primi lavori realizzati dall'artista e, nella fattispecie, le opere di cui ci stiamo occupando in questo sottoparagrafo. Si veda: Ivi, p. 17.

Harbord, «the newness of the medium of photography»<sup>390</sup>, stabilisce l'impercettibile incontro di movimento e immobilità che si verifica nell'immagine, la quale, nonostante in un primo momento possa sembrare totalmente statica, svela poi la presenza di un'animazione quasi impercettibile dovuta al leggero ondeggiare delle foglie dell'albero.

La seconda opera, *Kindergarten Antonio Sant'Elia, 1932*, prosegue nell'investigazione della dialettica di movimento e immobilità operando, questa volta, su una fotografia risalente agli anni Trenta, un'immagine che ritrae un gruppo di bambini nel giardino di un istituto scolastico di Como, progettato dall'architetto razionalista Giuseppe Terragni. L'angolazione della fotografia lascia supporre che l'immagine sia stata scattata da una finestra collocata a un piano superiore rispetto al cortile, un giardino modernista caratterizzato da tratti di pavimentazione bianca che compongono forme geometriche inframmezzate da porzioni di prato; al centro di questi tratti di pavimentazione sono stati piantati dei giovani alberi, il cui lieve movimento delle foglie, anche in questo caso quasi impercettibile, funge nuovamente da contrappunto alla staticità delle figure umane rappresentate dai bambini.

Il terzo lavoro, *Untitled (Single Channel View)*, costituisce probabilmente l'operazione più complessa realizzata da Claerbout nella prima fase della sua produzione artistica. Lo spettatore si trova a osservare, ancora una volta, una vecchia immagine fotografica all'interno della quale appare la classe di una scuola maschile con gli alunni seduti diligentemente al proprio banco; i ragazzi, ripresi nell'aula da una prospettiva obliqua, fissano tutti – a parte uno il cui sguardo sembra rivolto piuttosto verso l'obiettivo della macchina fotografica – qualcosa di collocato al di fuori della grande finestra posizionata sulla destra della stanza. La grande luce proveniente dall'esterno giunge a proiettare sulla parete in fondo all'aula l'ombra degli infissi, i quali, nel creare due riquadri, fanno da cornice ad altre due ombre, quelle di una coppia di alberi che risultano però invisibili attraverso la finestra. Riferendosi ad *Untitled (Single Channel View)*, Philippe Dubois ha commentato:

L'esterno che catalizza l'attenzione dei ragazzi-spettatori, è un grande vuoto, un'apertura luminosa di un biancore abbagliante, divisa in un dittico virtuale da una

---

<sup>390</sup> Janet Harbord, "Gesture, Time, Movement: David Claerbout Meets Giorgio Agamben on the Boulevard du Temple", cit. p. 79.



barra verticale (il montante della finestra). Non c'è nulla da vedere in questo vuoto all'esterno, figura di assenza, di *evemenzialità* virtuale, mentre è l'ombra proiettata dagli alberi che fa segno e che letteralmente “fa immagine” (e fa evento), alle spalle dei ragazzi, inquadrata sul muro schermo dell'aula. Un vero e proprio dispositivo di visione, con luce, proiezione, traccia, spettacolo. L'ambiente è sereno, tutto appare calmo, silenzioso, immobile. Lo spettatore frettoloso [...] non ci vedrà altro che una fotografia [...]. E invece a colui che si concede il tempo per guardare (veramente) quest'immagine, qualcosa “appare”, piano piano, lentamente ma inequivocabilmente, con la forza di una certezza: “le foglie si muovono!” (è quello che esclamavano i primi spettatori del cinema scoprendo le immagini dei fratelli Lumière). [...] Ecco l'evento. Un puro evento di *immagine* (e non un evento *dentro* l'immagine)<sup>391</sup>.

Oltre a condividere la volontà di prendere in esame la tensione tra il movimento e l'immobilità operando sul “contrasto” tra la staticità delle figure umane e l'animazione delle chiome degli alberi, *Ruurlo*, *Bocurloscheweg*, 1910, *Kindergarten Antonio Sant'Elia*, 1932 e *Untitled (Single Channel View)* partecipano di una medesima condizione di indeterminatezza mediale, per mezzo della quale l'immagine fotografica originaria diviene il singolo *still* di una proiezione su grande schermo – sempre in bianco e nero, tassativamente priva di sonoro e della durata di dieci minuti – riprodotta incessantemente in *loop*.

All'interno di questi lavori, Claerbout giunge a realizzare ciò che Sèrgio Mah ha definito una «confusione produttiva di periodi storici»<sup>392</sup>, dunque una forma di compresenza cronologica che consente a una serie di fotografie d'archivio dei primi decenni dello scorso secolo di incontrare e sperimentare le odierne possibilità della manipolazione digitale; l'immagine fotografica, sotto questo aspetto, diviene capace di esprimere una nozione dialettica di temporalità che non si riconduce più esclusivamente al passato, bensì a un concetto di tempo dilatato e “anti-teleologico”, eterogeneo e «legato a un'altra *durée*»<sup>393</sup>. Il funzionamento delle immagini realizzate da Claerbout si riallaccia, quindi, non più a un'idea di fruizione fondata sui presupposti della coerenza lineare e della continuità, ma alle opportunità estetiche connesse a un'esperienza

---

<sup>391</sup> Philippe Dubois, “La *materia-tempo* e i suoi paradossi percettivi nell'opera di David Claerbout”, cit., pp. 57-58.

<sup>392</sup> Sergio Mah, “Rompere il ghiaccio: congelamento e malinconia”, in Saretto Cincinelli (a cura di), *David Claerbout*, cit., p. 79.

<sup>393</sup> Ivi, p. 80.

temporale profondamente paradossale, definibile al contempo come “retrospettiva” e “prospettiva”, fondata sulla coesistenza di stasi e animazione così come su quella di istante e durata. La tensione tra l’immobilità e il movimento presente in *Ruurlo*, *Bocurloscheweg*, 1910, *Kindergarten Antonio Sant’Elia*, 1932 e *Untitled (Single Channel View)* dimostra, dunque, che anche nell’ambito dell’immagine digitale l’incontro tra il “fotografico” e il “cinematico” continua a produrre un «deficit nel tessuto del senso»<sup>394</sup> in grado di generare, tuttavia, un *surplus* percettivo e temporale, il quale, nel momento in cui giunge a privare l’opera di ogni aspettativa narrativa e diegetica, torna inevitabilmente a un concetto di immagine-evento puramente *mostrativo*. La complessità di questi primi lavori realizzati da Claerbout consiste, in tal senso, nella capacità di impiegare le tecnologie digitali al fine di riarticolare la nozione di tempo in termini molteplici, sperimentando gli effetti ambivalenti connessi alla confusione storico-cronologica per esplorare, inoltre, il rapporto tra l’immagine fotografica e l’immagine filmica in termini “archeologici”; il ritorno a una condizione “mostrativa” dell’immagine, spogliata dalle sue implicazioni narrative e concentrata principalmente sulle sue tensioni dialettiche, riporta necessariamente alla memoria l’effetto prodotto dalle prime proiezioni cinematografiche, vale a dire «l’effetto di un’immagine ferma che si mette in moto [...] e che, di conseguenza, obbliga lo spettatore a riconsiderare la prima impressione di trovarsi di fronte a una fotografia»<sup>395</sup>.

Ponendosi come immagini quasi completamente statiche all’interno delle quali solo una piccola parte risulta in movimento<sup>396</sup>, *Ruurlo*, *Bocurloscheweg*, 1910, *Kindergarten Antonio Sant’Elia*, 1932 e *Untitled (Single Channel View)* costituiscono degli «ibridi semiotici»<sup>397</sup> volti, da un lato, a indagare lo statuto della fotografia contemporanea, la sua complessità e le sue opportunità di rinnovamento in un momento di transizione storico-tecnologica contrassegnato dalla proliferazione del digitale, dall’altro a investigare e a riattualizzare produttivamente il “principio di contrasto” tra l’immagine fissa e l’immagine in movimento collocabile alle origini stesse della

<sup>394</sup> Saretto Cincinelli, “David Claerbout. Turbare il tempo. Moltiplicare l’istante”, cit., p. 20.

<sup>395</sup> Sergio Mah, “Rompere il ghiaccio: congelamento e malinconia”, cit., pp. 76, 77.

<sup>396</sup> In tale prospettiva, queste prime operazioni di David Claerbout anticipano sorprendentemente i *cinemagraphs*, ovvero un genere peculiare di GIF animata “inventata” nel 2011 – dunque circa dieci anni più tardi rispetto ai lavori dell’artista belga da noi presi in esame – contraddistinta, a sua volta, dall’immobilità quasi complessiva dell’immagine interrotta soltanto dall’animazione di uno o pochi dettagli all’interno di essa. Nell’ambito del presente lavoro affronteremo specificamente il *cinemagraph* nel sottoparagrafo 3.2.4.

<sup>397</sup> Sergio Mah, “Rompere il ghiaccio: congelamento e malinconia”, cit., p. 77.

proiezione cinematografica. Le operazioni di Claerbout esortano lo spettatore a prestare attenzione a immagini che, in un primo momento, appaiono come immediatamente categorizzabili e riconoscibili, ma che a uno sguardo più attento consentono di riflettere storicamente sulla relazione tra l'immagine fotografica e l'immagine filmica, giungendo a problematizzare il concetto dialettico di tempo in grado di scaturire da questa relazione; Janet Harbord a tale proposito ha scritto:

It is possibly only through the pursuing of an illusive difference between film and photography in Claerbout's works that movement is revealed in its relation to temporality; the photograph is not the index of a static point in time, but the image of a potential capacity. [...] Filmic and photographic productions [are understood] as the potential bearers of a messianic, kairological time, a time of the now that up-ends the conceptual framework within which film and photography are conventionally thought<sup>398</sup>.

Claerbout localizza il movimento nel cuore stesso dell'immagine fotografica affrontando, di conseguenza, il rapporto tra fotografia e cinema «in an inverse symmetry to the notion that at the heart of cinema is stillness»<sup>399</sup>. Sotto questo aspetto, opere come *Ruurlo*, *Bocurloscheweg*, *1910*, *Kindergarten Antonio Sant'Elia*, *1932* e *Untitled (Single Channel View)* concepiscono l'istanza del movimento non semplicemente come l'attributo essenziale del cinema in contrapposizione alla dimensione immobile dell'immagine fotografica, né riferiscono il film a un'idea di scorrimento e di continuità nel presente connettendo, invece, la fotografia a una forma di immobilizzazione nel passato. L'animazione delle immagini di Claerbout risulta appena percettibile, dinamizzata in un *loop*, indipendente da ogni esigenza narrativa, ripetitiva e circolare, priva della possibilità di identificare il suo punto di inizio e quello di chiusura; è in tal senso che Harbord individua in queste operazioni la messa in atto di un'erosione delle associazioni temporali usualmente assegnate alla fotografia e al film<sup>400</sup>, l'avvio di una dissoluzione, dunque, che riconduce l'immagine fissa e l'immagine in movimento a un confronto dialettico collocabile a partire dalle origini stesse del medium

---

<sup>398</sup> Janet Harbord, "Gesture, Time, Movement: David Claerbout Meets Giorgio Agamben on the *Boulevard du Temple*", cit., p. 76.

<sup>399</sup> Ivi, p. 79.

<sup>400</sup> Cfr., *Ibidem*.

cinematografico. Claerbout, in definitiva, usa simultaneamente le qualità del movimento e dell'immobilità per segnalare allo spettatore la coesistenza di diverse temporalità delle immagini, le quali, a loro volta, risultano imbevute da un potenziale puramente visivo, capace di riattualizzare in epoca digitale la dialettica costitutiva che si colloca tra la fotografia e il cinema. I meccanismi di visione abituali vengono quindi messi in crisi e, come riconosce ancora Philippe Dubois:

In un certo senso è una fotografia istantanea che si dispiega nella durata filmica. O è “cinema” che si svolge all'interno di un istante “fotografico”. È cinema che non va avanti (ha un suo svolgimento, certo, ma rimane “fermo sul posto”. Oppure, è fotografia istantanea “che ha uno svolgimento” (che si inserisce nella durata di un film)<sup>401</sup>.

La complessità delle immagini di Claerbout si riferisce, così, a una concezione composita di temporalità volta a operare sull' *elasticità*<sup>402</sup> cronologica consentita dall'impiego delle tecnologie digitali, orientando la fruizione dello spettatore verso la percettibilità stessa di tale tensione. L'uso del digitale si trova implicato, tuttavia, in una riflessione dialettica tesa a interrogare il rapporto “irrisolvibile” tra il film e la fotografia e a porre nuovamente questi due media – nonostante il loro presunto “superamento” da parte dell'immagine numerica – come i principali protagonisti del gioco incrociato tra il movimento e l'immobilità. I lavori di Claerbout costituiscono dunque un'ulteriore conferma dell'idea, ormai sempre più evidente, che «non si sfugge forse tanto facilmente al cinema (e alla fotografia) come vorrebbe farci credere il “Post”»<sup>403</sup>.

---

<sup>401</sup> Philippe Dubois, “La *materia-tempo* e i suoi paradossi percettivi nell'opera di David Claerbout”, cit., cit., p. 69.

<sup>402</sup> Cfr. Ivi, p. 62.

<sup>403</sup> Ivi, p. 73.



### 3 GIF art

Immagine è ciò in cui quel che è stato si unisce fulmineamente con l'ora (*Jetzt*) in una costellazione. In altre parole: immagine è la dialettica nell'immobilità. Poiché, mentre la relazione del presente con il passato è puramente temporale, continua, la relazione tra ciò che è stato e l'ora (*Jetzt*) è dialettica: non è un decorso ma un'immagine discontinua, a salti. Solo le immagini dialettiche sono autentiche immagini<sup>404</sup>.

#### 3.1 Breve storia del Graphics Interchange Format

Le operazioni e le pratiche artistiche prese in esame nel precedente capitolo hanno evidenziato come, a partire dagli anni Novanta, l'avvento delle tecnologie digitali sia stato in grado di provocare una profonda messa in discussione – già più volte anticipata nell'ambito delle sperimentazioni attuate dalle avanguardie e dalle neo-avanguardie – della tassonomia tradizionale che prevede una separazione tra le tipologie dell'immagine statica e dell'immagine in movimento. Il ritorno contemporaneo e massiccio della GIF animata, un formato digitale desueto, istituito negli anni Ottanta, capace di originare un'immagine che si mostra, in un certo senso, al tempo stesso come fissa e in movimento, costituisce un fenomeno fortemente emblematico dell'odierna riconfigurazione delle categorie visuali – sia nell'arte, sia nel contesto più generale della comunicazione – dal punto di vista dell'ibridazione e della simultaneità.

All'interno del suo testo di accompagnamento a “Born in 1987”, mostra dedicata alla GIF animata organizzata nel 2012 presso la Photographers' Gallery di Londra, Daniel Rubinstein riconosce nel *revival* di questo formato digitale «a point in the history of the Web when it finally became sufficiently advanced to take pleasure in its own obsolescence»<sup>405</sup>. La GIF animata, o Graphics Interchange Format, si pone effettivamente come una delle prime forme di immagine native del Web. Istituita nel

---

<sup>404</sup> Walter Benjamin, “N. Teoria della conoscenza, teoria del progresso”, cit., p. 598.

<sup>405</sup> Daniel Rubinstein, “GIF Today”, testo di accompagnamento alla mostra “Born in 1987: The Animated GIF”, Londra, The Photographers' Gallery, 19 May – 10 July 2012 <http://joyofgif.tumblr.com/tagged/text#!/post/23221545148/daniel-rubinstein>; [consultato il 25/02/2015].

1987, la GIF consente l'animazione di una breve serie di *stills* generando un *pattern* potenzialmente infinito mediante la ripetizione incessante dello stesso movimento o della stessa trasformazione visuale. Introdotta per fornire un formato di tipo grafico in grado di supportare immagini a colori – sopperendo così alle carenze del precedente Run-Lenght Encoding (RLE), il primo algoritmo di compressione grafica, capace di supportare esclusivamente il bianco e il nero – la GIF produceva inizialmente immagini statiche; solo una versione successiva del formato, la GIF89a, quella a tutt'oggi diffusa e utilizzata, avrebbe consentito la creazione di brevi animazioni<sup>406</sup>.

Durante gli anni Novanta, la GIF era impiegata come strumento di design grafico nella creazione di loghi e di semplici animazioni nei siti Web, al fine di conferire un iniziale, pulsante movimento alle immobili pagine Internet dell'epoca. Oggi, dopo diversi anni di quasi oblio, peraltro nell'era della proliferazione delle immagini in movimento su Internet, stiamo assistendo a una tanto imprevista quanto consistente rinascita di questo tipo di immagine. Il funzionamento della GIF, soprattutto se messo a confronto con le possibilità offerte dai successivi software di animazione grafica, può apparire poco sofisticato e rudimentale: strutturalmente privo di sonoro, il Graphics Interchange Format supporta infatti fino a otto bit per pixel, opera con una gamma ristretta di 256 colori e necessita di una dimensione ridotta del file per assicurare una risoluzione accettabile dell'immagine. Il processo di animazione che contraddistingue la GIF è realizzato attraverso la combinazione in un unico file di un numero molto limitato di *stills*, i quali vengono riprodotti in serie per mezzo di un browser o di un altro software analogo. Mediante questo procedimento, la GIF ottiene un movimento semplice, breve e soprattutto ripetitivo, capace di conservare simultaneamente micro-tracce di immobilità.

Se, come afferma l'artista e teorica Olia Lialina<sup>407</sup>, all'epoca della nascita del World Wide Web nel 1993, «animated GIF was the only way to get a moving image in

---

<sup>406</sup> Per ulteriori approfondimenti si veda “The Animated History of GIF”, (03/05/2012), intervista di Fernando Alfonso con l'inventore della GIF Steve Wilhite e l'artista Olia Lialina, alla pagina <http://www.dailydot.com/entertainment/gif-history-steve-wilhite-olia-lialina-interview/>; [consultato il 25/02/2015]; si veda, inoltre: Olia Lialina, “Animated GIF as a medium”, <http://art.teleportacia.org/observation/GIF-as-medium/>; [consultato il 25/02/2015].

<sup>407</sup> Olia Lialina è una delle prime artiste ad aver impiegato la GIF animata. Particolarmente nota per la sua attività di *GIF model*, a partire dagli anni Novanta, Lialina ha sperimentato l'impiego di questo formato digitale sul Web, analizzandone, in particolare, gli aspetti “vernacolari”, comunicativi e relazionali. Si vedano: Olia Lialina, “A Vernacular Web”, <http://art.teleportacia.org/observation/vernacular/> (2005); <http://art.teleportacia.org/exhibition/AGM/>; [consultati il 25/02/2015].

the browser»<sup>408</sup>, tale caratterizzazione, ovvero la possibilità di riprodurre automaticamente, mediante appunto l'impiego di un browser, il movimento a *loop* che marca il funzionamento della GIF, costituisce di fatto un elemento essenziale alla base dell'ubiquità, della pervasività e della facilità di fruizione che accompagnano l'esperienza connessa a questo tipo di immagine. Lialina, in tale prospettiva, riconosce almeno tre stadi temporali attraverso i quali poter suddividere l'esistenza e gli usi peculiari delle GIF animate all'interno del Web:

- 1990's culture: GIFs contain classic animation; the backgrounds are transparent so they can be used in many graphical context.
- Beginning of the 21<sup>st</sup> century: Big, motionless, glittering (or other automatically generated) graphics used on Myspace and other PimpMyProfile-style social networks.
- Current time: Looped sequences made from video captures of movies or TV shows, distributed in blogs, not integrated into the page design surrounding it<sup>409</sup>.

Durante la prima metà degli anni Novanta, l'impiego delle GIF animate si diffonde dunque in maniera esponenziale, imponendosi nella progettazione dei siti Internet sotto forma di banner, come avviso di “pagina in costruzione” o nella realizzazione di animazioni decorative. Lialina, in particolare, approfondisce l'importanza della nozione di “trasparenza” in questa prima fase di proliferazione della GIF, intendendo con essa la mancanza di sfondo che caratterizza le animazioni del periodo e che consente loro di accordarsi facilmente alle caratteristiche grafiche delle più svariate pagine Web; a tale proposito l'autrice giunge a dichiarare:

Technically there are two features that are specific to GIFs: loop and transparency. [...] Transparency is about the possibility to exist *everywhere* (on any page and any background), which is historically much more important for the development of the file format into the medium. GIF89a is a format to be distributed. The ability for one image to appear in countless contexts made it the success that it is<sup>410</sup>.

---

<sup>408</sup> Fernando Alfonso, “The Animated History of GIF”, cit.

<sup>409</sup> *Ibidem*.

<sup>410</sup> Olia Lialina, “Animated GIF as a medium”, cit.



La sempre più estesa affermazione della GIF animata nel Web degli anni Novanta raggiunge, ciononostante, un punto di saturazione verso la fine del decennio, quando la presenza indiscriminata delle piccole animazioni a *loop*, oltre a iniziare a denotare, secondo molti, un'idea di design grafico piuttosto kitsch e di cattivo gusto, viene oscurata e progressivamente “rimpiazzata” dalla comparsa di tecnologie di compressione delle immagini ritenute più efficienti e avanzate, tra cui ad esempio Flash, JPEG e PNG.

Il successivo stadio vitale della GIF, individuato da Lialina attorno al 2004, si consolida, quindi, in un momento in cui il Graphics Interchange Format subisce ormai la concorrenza conclamata di altri formati di compressione grafica considerati tecnicamente più evoluti; tale seconda comparsa della GIF animata, tuttavia, si riconduce nuovamente alla possibilità offerta da questo tipo di immagine di riprodurre “in automatico” la propria “economica” animazione a *loop* caricando, semplicemente, la pagina nel browser. Denominata da Lialina «Myspace period»<sup>411</sup>, questa fase si sviluppa in concomitanza alla diffusione nel mondo del Web delle comunità virtuali – appunto come Myspace – e della creazione dei profili personali sui social network; le GIF animate che imperversano nelle pagine degli utenti *social* in questo periodo si caratterizzano soprattutto per la loro complessiva immobilità, contrastata, cionondimeno, da uno sgargiante effetto *glittering* che risulta finalizzato al raggiungimento di un risultato estetico o anche soltanto al puro piacere visivo. Segnatamente, è a partire da questo secondo stadio che la GIF animata comincia ad articolare compiutamente una parte della sua peculiarità estetica e comunicativa, la quale, come sostiene Iwona Kurz, si riconnette in buona sostanza a una gioiosa futilità e a una forma di godimento frivolo e “a buon mercato”:

As a starting point, the GIF allows for the creation ad unveiling of the kingdom of kitsch. [...] A gilded and sequined armor is worn by figures from the world “cuteness” – kittens, puppies, turtles – and from the world of fantasy – dragons, princess, Piglet, and unicorns. The colors, most often pink, gold, and various shades of neon, hide the

---

<sup>411</sup> Olia Lialina, “The GIFS that Keep on GIFing”, *paper* presentato in occasione della convention ROFLCon III, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 4-5 maggio 2012; [https://www.youtube.com/watch?v=-R1FDQ\\_w4\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=-R1FDQ_w4_k); [consultato il 25/02/2015].

picture's weakness. The GIF assaults the eyes. The joy of GIF creation can be linked to the pleasures of an amateur writer, who writes because s/he likes to. The world smiles at its creator with all the colors of the rainbow, redeemed and available at the reach of a hand, from the distance of a keyboard and a monitor. Pleasure<sup>412</sup>.

Tanto inattesa quanto pervasiva, la rinnovata rinascita della GIF animata va comunque identificata negli ultimissimi anni, indicativamente attorno al 2010, periodo nel quale, nonostante la proliferazione su Internet di piattaforme di distribuzione e condivisione di immagini capaci di supportare anche contenuti di alta qualità, il Graphics Interchange Format – forse, paradossalmente, proprio in virtù della sua stessa obsolescenza e dei suoi limiti strutturali<sup>413</sup> – trova nuovi impieghi sociali e artistici in grado di trascendere le categorie visuali del movimento e dell'immobilità. La reiterazione ipnotica e incessante di un numero limitato di *stills*, combinata all'appeal deseuetto e alla semplicità d'uso di questo formato digitale, costituiscono gli ingredienti impiegati dagli *users* non solo per realizzare animazioni gradevoli con le quali comunicare all'interno del Web, ma per produrre inoltre – come vedremo successivamente – immagini critiche verso la cultura digitale *mainstream*, altre finalizzate a generare effetti *nonsense* o forme di rovesciamento dell'immaginario mediale, sperimentazioni grafiche e ricerche stilistico-formali. Daniel Rubinstein, a tale riguardo, scrive:

The current resurgence of the GIF is not only part of the nostalgic turn towards the blurred, the unsharp and the faded but it is also a maker of a moment when the history of the network becomes the material from which the digital image draws its living energy<sup>414</sup>.

---

<sup>412</sup> Iwona Kurz, "Graphics Interchange Format", *View. Theories and Practices of Visual Culture / Widok. Teorie i praktyki kultry wizualnej*, No 5, 2014 ; <http://widok.ibl.waw.pl/index.php/one/article/view/185/315>; [consultato il 25/02/2015].

<sup>413</sup> A tale proposito Paddy Johnson afferma: «Sometimes it wasn't the events or available platforms that got people involved in making GIF artworks, but the image format's limitations. [...] For San Francisco-based artist Andrew Benson, the aesthetic appeal of GIFs is closely tied to their accessibility: "The lowbrow quality of animated GIFs opens up the opportunity to do something off-the-cuff and experimental"»; (Paddy Johnson, "Will Galleries and Museums Ever Embrace Animated GIF Art?", (11/04/2014); <https://news.artnet.com/art-world/will-galleries-and-museums-ever-embrace-animated-gif-art-9650>; [consultato il 25/05/2015]).

<sup>414</sup> Daniel Rubinstein, "GIF Today", cit.

### 3.2 Le estetiche contemporanee della GIF animata: usi sociali e pratiche artistiche

Indipendentemente dal contenuto delle immagini – figurativo o astratto, *pop* o sofisticato, “tenero” o al contrario inquietante – la visione di una GIF animata suscita sempre nello spettatore un effetto straniante e talvolta comico, in quanto gli elementi di base con cui opera ogni *GIF user* e ogni *GIF artist* consistono necessariamente nella ripetizione e nel ritmo<sup>415</sup>. Costituite da singoli *stills* la cui reiterazione giunge a generare un’animazione ciclica, spesso intermittente e potenzialmente inesauribile, le immagini GIF tendono, ancora una volta, a rivelare mediante serie di piccoli shock la natura paradossale dell’immagine in movimento, la quale, come abbiamo avuto modo di approfondire anche attraverso le analisi delle operazioni artistiche prese in esame nei precedenti capitoli, risulta connessa, a più livelli, all’immobilità. L’ “eterno ritorno” a cui sembrano essere “condannate” le GIF produce, inoltre, un’altra importante conseguenza sulla percezione dello spettatore, un effetto che, come afferma Matthew Fuller, si riconduce da un lato alla confusione dei confini usuali tra l’immagine in movimento e l’immagine statica, dall’altro alla possibilità – nuovamente paradossale – di introdurre la forma del *loop* all’interno di un’immagine immobile; lo studioso dichiara infatti:

The animated GIF provides a form of image that is in certain senses both still and moving. It introduces the form of the loop into the static image. As photographs are coupled with small snatches of sound, links to text, become video, or provide means of passing steganographically hidden code, they index the more general mutations in culture engendered by computation in an uneasy, exciting and catchy state<sup>416</sup>.

In stretta correlazione, come suggerisce Fuller, alle mutazioni mediali e culturali prodotte nell’ambito dell’odierno *digital turn*, la rinnovata diffusione delle GIF animate e i contestuali processi di socializzazione della *GIF art* si riconducono, in gran parte,

---

<sup>415</sup> Scrive ancora Daniel Rubinstein: «It is the inevitable outcome of the infinite circular motion which combines in an economic gesture the pathology of compulsive reiteration with the cheerfulness of a carousel»; (*Ibidem*).

<sup>416</sup> Matthew Fuller, “Giffed Economy”, testo di accompagnamento alla mostra “Born in 1987: The Animated GIF”, Londra, The Photographers’ Gallery, 19 May – 10 July 2012; <http://joyofgif.tumblr.com/post/23221575402/matthew-fuller>; [consultato il 26/02/2015].

alla recente comparsa di piattaforme come Google+ e soprattutto Tumblr – vale a dire due social network ampiamente adottati da utenti e artisti per condividere le loro GIF animate – così come alla progressiva affermazione di siti Internet, tra cui dump.fm, 4chan e ytmnd, dedicati alla distribuzione di immagini e contenuti. La repentina e per certi versi improvvisa riaffermazione delle GIF animate è dovuta, dunque, a una serie di fattori connessi all’attuale cultura tecnologico-mediale, i quali sono riassumibili, almeno parzialmente, come segue: la GIF può apparire più “originale” e attrattiva di un’immagine fissa e risultare, al tempo stesso, più immediata e meno impegnativa di un Web video, è in grado di accordarsi con qualsiasi tipo di browser e può essere caricata anche all’interno di siti che non supportano il formato video; facile da usare anche da chi non ha competenze specifiche, il Graphics Interchange Format è considerato, in definitiva, uno strumento “democratico” e al tempo stesso implicitamente analitico. Clive Thompson osserva infatti:

This is precisely why animated GIFs are still popular today. In the age of YouTube and cameraphones and TiVo, we’re increasingly inundated with moving images. But the animated GIF lets us stop and ponder a single moment in the stream, to resee something that otherwise would zip by unnoticed. [...] In a sense, the animated GIF illustrates what sharp viewers we’re becoming. Video used to be, as media critic Neil Postman worried, too slippery for analysis. But now that we have a simple tool – and grammar – for looping a half second video, we’ve started watching with scholarly scrutiny. We’re looking for half seconds to excerpt. One hundred and thirty years later, we’re still living in the age of Muybridge<sup>417</sup>

La rinnovata ascesa della GIF animata nel panorama mediale e artistico contemporaneo richiede, tuttavia, ulteriori problematizzazioni degli aspetti produttivi e ricettivi connessi all’attività di creazione delle immagini *online*. Già a partire dagli anni Novanta, quindi precedentemente all’affermazione dell’attuale scenario dominato dalla presenza di blog e siti specificamente dedicati, le esperienze pionieristiche relative alla

---

<sup>417</sup> Clive Thompson, “The Animated GIF: Still Looping After All These Years”, <http://www.wired.com/2013/01/best-animated-gifs/> (03/01/2013); [consultato il 26/02/2015].

*GIF art*<sup>418</sup> hanno presupposto la volontà da parte degli artisti di intendere l'ambiente di Internet in qualità di "luogo" di lavoro e, al contempo, di spazio espositivo dove esibire le proprie opere. Le condizioni che contraddistinguono il lavoro artistico *online* sono in grado di produrre, in effetti, delle eccezioni rispetto alle convenzioni che regolano il mondo dell'arte *offline* – ovvero quello riferibile alle gallerie e ai musei – consentendo maggiori libertà espressive agli artisti e lasciando loro la possibilità, in molti casi, di portare avanti la propria ricerca creativa indipendentemente dalle esigenze legate al mercato dell'arte<sup>419</sup>.

Un ulteriore aspetto di notevole importanza connesso all'attività artistica all'interno di Internet riguarda il tendenziale oltrepassamento dei confini che stabiliscono la divisione dei ruoli tra "artista" e "non-artista"; l'ibridità costitutiva tra il movimento e l'immobilità che caratterizza la GIF animata sembra riflettere, sotto questo aspetto, una serie di contingenze produttive e fruttive altrettanto ibride e *in between*, mediante le quali risulta possibile generare modelli artistici che divergono rispetto a quelli tradizionali. In tale prospettiva, l'organizzazione di manifestazioni museali dedicate alla *GIF art* – tra cui, ad esempio, "The Reaction GIF: Moving Image as Gesture", tenutasi nel 2014 presso il Museum of the Moving Image di New York, oppure il *contest online* "Moving the Still: A GIF Festival", realizzato in collaborazione con il Miami Art Week del 2012 – giunge a dare visibilità a GIF animate prodotte, nella maggior parte dei casi, da artisti anonimi, sconosciuti o tutt'al più riconoscibili attraverso uno pseudonimo, riservando, dunque, un interesse specifico alla qualità dell'immagine, alla sua capacità di pervasività mediale e – per citare Olia Lialina – di

---

<sup>418</sup> Per ulteriori approfondimenti sulla *GIF art*, sulla *computer art* e sulla *digital art* a partire dagli anni Novanta, si rimanda a: Olia Lialina, Dragan Espenschied (a cura di), *Digital Folklore Reader*, Stuttgart, Merz Akademie, 2009.

<sup>419</sup> Tuttavia, l'artista e teorica Sally McKay a questo proposito specifica: «It should be noted that the two artworlds are by no means completely distinct. Many digital artists reformat online works for appropriate exhibition modes in galleries and museums. And many artists reference or adopt art historical conventions and discourses in their online projects. Established art world institutions such as the New Museum in New York host panels and presentations on internet art. Occasionally, online art is directly displayed in a gallery or museum, accessed through computer consoles that are connected to the internet. This particular exhibition strategy, however, has been derided by many net artists who mock as naive the curatorial conceit that surfing the net in a gallery, with a browser pointed to a specific page, could approximate the self-directed experience of the internet available at one's own, personal computer. Finally, for artists who have both an online practice and a gallery practice, their participation in online communities can serve as promotion for their offline exhibitions, and vice versa»; (Sally McKay, "The Affect of Animated GIFs [Tom Moody, Petra Cortright, Lorna Mills]"; <http://www.artandeducation.net/paper/the-affect-of-animated-gifs-tom-moody-petra-cortright-lorna-mills/>); [consultato il 26/02/2015].

“trasparenza”, indipendentemente dall’identità e dallo “status artistico” di chi l’ha creata.

Riflettendo sul peculiare concetto di artisticità veicolato dalle GIF animate e dal lavoro dei *GIF artists*, la critica d’arte Paddy Johnson si interroga – esattamente in virtù dell’interesse, almeno parziale, dimostrato negli ultimi anni verso le GIF da parte di musei e gallerie – sull’esistenza di un’ipotetica idiosincrasia di fondo tra l’esperienza connessa alla *GIF art* e la possibile introduzione ufficiale dell’immagine GIF nelle istituzioni dell’arte; Johnson, in tal senso, paragona la condizione dei GIF artists a quella degli artisti del fumetto:

There’s some questions as to wheter GIF-makers benefit from this validation, and many without art backgrounds tend not to seek it. In some ways, their situation is similar to those of comics artists, who have never been embraced by the art market. Do these fields benefit from the art world’s relative indifference? For those GIF-makers who have professional art degrees, the desire to evaluate the art GIF in art terms can create tension<sup>420</sup>.

Le osservazioni di Johnson ci conducono nuovamente a prendere in esame l’importanza dell’ambiente di Internet inteso come contesto effettivo di produzione, e al tempo stesso di fruizione, delle GIF animate. A tali considerazioni si aggiunge il seguente commento di Sally McKay, la quale scrive:

GIFs are designed to be viewed at home, in private, by people who are sitting at their computers. Yet at the same time these people are immersed in the hybrid, public/private environment of a personal computer connected to the collective public commons of the internet<sup>421</sup>.

In maniera analoga, per certi versi, a un lavoro come *Beyond* di Zoe Beloff<sup>422</sup>, l’attitudine profonda della *GIF art* sembrerebbe dunque correlata a un’idea di spettatorialità intima e individuale legata, simultaneamente, alla dimensione pubblica e

---

<sup>420</sup> Paddy Johnson, “Will Galleries and Museums Ever Embrace Animated GIF Art?”, cit.

<sup>421</sup> Sally McKay, “The Affect of Animated GIFs (Tom Moody, Petra Cortright, Lorna Mills)”, cit.

<sup>422</sup> Si rimanda al sottoparagrafo 2.3.2 del presente lavoro.

collettiva di Internet, a cui la modalità di fruizione delle GIF animate risulta strettamente connessa<sup>423</sup>.

L'impiego di una tecnologia desueta come il Graphics Interchange Format assume, altresì, un'ulteriore "risonanza" nello spettatore, il quale, di fronte a questo tipo di immagine, si trova stimolato a riflettere sulle molteplici implicazioni critiche e concettuali inerenti alla nozione di obsolescenza. Da un lato infatti, lo *user* – come vedremo approfonditamente in seguito – attraverso le tensioni temporali costitutive della GIF è spesso chiamato a guardare al passato per ripensare nuovamente alla dialettica di movimento e immobilità situata alle origini del cinema; dall'altro, l'uso deliberato da parte degli artisti di questo formato obsoleto può ricongiungersi a radicali implicazioni critiche che risultano orientate, ancora una volta, a mettere in discussione la logica dell'immediatezza e dell'immaterialità che contraddistingue sovente la cultura digitale contemporanea:

«Animated GIFs – afferma l'artista Tom Moody citato da Sally McKay – have evolved into a kind of ubiquitous “mini-cinema”, entirely native to the personal computer and the World Wide Web. Almost anyone can make one and almost every browser will read them. In other words, no YouTube compression, no wait time, no subscription or proprietary formats to view., and they can be made in the most elementary and cheap imaging programs. They are the purest expression of the democratic web and along with JPEGs and PNGs comprise its most authentic visual language». Both somewhat retro and somewhat activist, the animated GIF is appealing to many internet artists because it signifies an anti-corporate agenda as well as a kind of “truth to materials” commitment to technologies that are elegantly designed for democratic online use<sup>424</sup>.

---

<sup>423</sup> Paddy Johnson aggiunge inoltre: «“I feel like there’s not a good way to view [GIFs] in the gallery setting”, [GIF artist Andrew] Benson told me. “They really belong on your browser”. And the problem with a web browser, according to Benson, is that it’s “a pretty terrible art viewing context”. The physicality of an object in a gallery commands attention in a way that the online artwork does not. “Because [the browser] is a general, all-purpose context, it doesn’t feel special”. Benson added. “It’s kind of like when I see art in a coffee shop; I’m there to drink coffee and do work. I’m not there to study the art”. This anecdote highlights the challenge of even describing the medium, a problem [curator Jennifer] Chan articulated in an email. “The GIF finds difficulty in occupying a genre and even resists many categorizations (it’s not photography or video, and there isn’t something else you can apply either to and load in browser)”, she wrote. “If there are inherent properties to GIFs like we mentioned (movement, jerkiness, short messages, repetition), maybe people can’t assess them with the same contemplative lens they bring to the fine arts”» (Paddy Johnson, “Will Galleries and Museums Ever Embrace Animated GIF Art?”, cit.).

<sup>424</sup> Sally McKay, “The Affect of Animated GIFs (Tom Moody, Petra Cortright, Lorna Mills)”, cit.

Oggetti molteplici e ubiqui, costantemente *in between* tra il movimento e l'immobilità così come tra la pratica artistica, l'impiego critico e le ragioni dell'intrattenimento, le GIF animate che imperversano oggi nel mondo del web presentano una pluralità di forme e stili eterogenei che risultano effettivamente difficili da catalogare in generi precisi e determinati<sup>425</sup>; tuttavia, a nostro avviso, è possibile stabilire una suddivisione di massima capace di comprendere le seguenti macro-tipologie: GIF grafica, *frame capture*, GIF analitica, GIF fotografica. Nei prossimi sottoparagrafi analizzeremo queste modalità una a una per conoscerne e comprenderne le relative specificità.

### 3.2.1 GIF grafica

Individuabile, per certi versi, come la tipologia “più classica” tra le GIF animate, la GIF grafica – ovvero un'immagine animata realizzata non attraverso l'uso di *stills* fotografici, bensì mediante l'impiego di figure prodotte mediante il ricorso a tecniche grafiche e algoritmiche – ha accompagnato sin dal principio la storia del Graphics Interchange Format. Diffusasi a partire dagli anni Novanta per mezzo di “smile”, unicorni, alieni, pagine “under construction” – oggi perecepiti dai più come esempi specifici di un design elementare e di cattivo gusto – la GIF grafica degli esordi ha rappresentato per definizione una delle manifestazioni maggiormente significative di ciò che Olia Lialina ha definito «a vernacular web», ovvero «a web of amateurs soon to be washed away by dot.com ambitions, professional authoring tools and guidelines designed by usability experts»<sup>426</sup>. Ponendosi tra le prime *net artists* ad aver sperimentato l'impiego dell'immagine GIF già dagli anni Novanta, Lialina, come abbiamo potuto osservare anche nelle pagine precedenti, ha affiancato alla sua

---

<sup>425</sup> A tale riguardo, Daniel Rourke afferma: «GIFs can be broken into their constituent frames, compressed and corrupted on purpose and made to act as archives for viral events travelling the web. A playground of correspondences that at first reflected language and the wider world now looks increasingly inward. Finding meaning in the semiotic sludge of these GIFs requires a sensitivity to similitude bordering on the magical»; (Daniel Rourke, “The Doctrine of the Similar [GIF GIF GIF]”, *Dandelion: Postgraduate Art Journal & Research Network*, Volume 3 Number 1, Winter 2012, p. 2; <http://dandelionjournal.org/index.php/dandelion/article/viewFile/58/107> ; [consultato il 26/02/2015].

<sup>426</sup> Olia Lialina, “A Vernacular Web”, cit.



produzione artistica un'importante e proficua ricerca teorica. Conosciuta, in special modo, per la sua attività di *GIF model*, ovvero per una serie di operazioni performative da lei stessa interpretate – la “ragazza hula-hoop”, la “ragazza danzante”, “queen Olga” – e finalizzate alla realizzazione e alla diffusione di GIF animate con le sue sembianze, Lialina difende una concezione dell'immagine GIF intesa come «free collection of web elements»:

Background collections were formed and images were used to set different tones and celebrate different occasions like weddings, Christmas or Halloween. Themes for web sets vary from music to X-files and victorian berry babies. I could pay a compliment to each one. Collections of web graphics expanded to include buttons, bullets, dividers, animations and "Welcome to My Page" headers. They were a source you could use to build, structure and decorate your site. [...] They had a short life. By the end of 1998 the encoding choice became automatic. [...] Free collections are the soul of the vernacular web. Lots of people were building their pages with free graphics and lots of people were making collections. The many-to-many principle really worked. Making your own site and building collections was a parallel process for a lot of people. The early web was more about spirit than skills. To distribute was no less important than to create<sup>427</sup>.

Espressione emblematica, quindi, di un'idea di World Wide Web ancora sostanzialmente ancorata a una dimensione amatoriale e sottoculturale, la GIF grafica di cui discute Lialina segna di fatto le esperienze della *GIF art* a partire dagli anni antecedenti al 2000, inaugurando un percorso di ricerca visuale destinato a proliferare in diverse forme e modalità.

Oggi, la tipologia di GIF in grado di raccogliere in termini significativi l'attitudine profondamente *underground* e di stampo “net-artistico” legata alla GIF grafica delle origini può essere riconosciuta, probabilmente, nella *glitch GIF*. La *glitch art*, in generale, ponendosi soprattutto come una branca della *media art* di matrice media-archeologica, esplora il *dark side* della tecnologia digitale costituita dai *glitch*, vale a dire dalle manifestazioni grafiche e visuali di un errore solitamente

---

<sup>427</sup> *Ibidem*.

imprevedibile, suscettibile di verificarsi all'interno di un sistema digitale<sup>428</sup>. La *glitch artist* Rosa Menkman definisce il concetto di *glitch* nel modo seguente:

I describe the “glitch” as a (actual and/or simulated) break from an expected or conventional flow of information or meaning within (digital) communication systems that results in a perceived accident or error. A glitch occurs on the occasion where there is an absence of (expected) functionality, whether understood in a technical or social sense. Therefore, a glitch, as I see it, is not always strictly a result of a technical malfunction<sup>429</sup>.

Secondo Rosa Menkman, il *glitch* costituisce, dunque, un'interruzione di “efficienza” all'interno di un sistema di comunicazione digitale, il venir meno di una condizione “regolare” di funzionamento in grado di sospendere la continuità del flusso tecnologico e di determinare un arresto sul quale poter riflettere criticamente e intervenire creativamente. Il presupposto da cui parte la *glitch art* consiste quindi, in buona sostanza, nel tentativo di sfidare le idee convenzionali di “indiscussa efficienza” e “immediatezza” spesso attribuite alle tecnologie digitali, contrapponendo a esse la rivelazione della presenza effettiva e materiale del dispositivo attraverso una serie di shock e di “incidenti” percettivi. Come dimostrano, ad esempio, le *glitch GIF* create da Paul Hertz<sup>430</sup>, la ripetizione e il *loop* che contraddistinguono le GIF animate consentono di reiterare potenzialmente all'infinito i presupposti decostruttivi soggiacenti alla *glitch art*. In particolare, la “cattiva codificazione” che contraddistingue le *glitch GIF* realizzate da Hertz giunge a produrre bizzarri *pattern* grafici capaci, inoltre, di esibire le conseguenze formali scaturite, all'interno dell'immagine, dalla tensione tra l'estinzione e la ripetizione del movimento, nonché dall'arresto dell'illusione di continuità.

Le sperimentazioni connesse alla GIF grafica giungono oggi, tuttavia, a spaziare in una molteplicità di generi e di stili: dalle ricerche figurative a quelle astratte, dalle forme di collage alle rielaborazioni “estetiche” dei pixel, dalle animazioni 3-D alle rielaborazioni attuali dell'*optical art* (*op art*), solo per citare alcuni esempi.

---

<sup>428</sup> Sulla *glitch art* si vedano, almeno: Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam, Network Notebooks, 2011; Iman Moradi, Ant Scott, Joe Gilmore, Christopher Murphy, *Glitch: Designing Imperfection*, New York, Mark Batty Publisher, 2009.

<sup>429</sup> Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um)*, cit., p. 9.

<sup>430</sup> <http://paulhertz.net/works/gifz.html>; [consultato il 26/02/2015].

Segnatamente, quest'ultima tipologia risulta, a nostro avviso, di particolare interesse in quanto consente di attuare una riflessione peculiare su concetti come *pattern* e *loop*, ovvero su nozioni strutturalmente connesse al funzionamento stesso di qualsiasi GIF animata che, tuttavia, trovano importanti radici nelle precedenti ricerche artistiche *optical*.

Sviluppatesi all'inizio degli anni Sessanta, l'*op art* e l'arte cinetica si prefiggevano di investigare la percezione visiva umana a partire da un'impostazione geometrico/astratta ispirata, da un lato, alle avanguardie storiche come il Futurismo, l'Astrattismo Geometrico russo, il Neoplasticismo e il Bauhaus, dall'altro alla Color Field Painting e, almeno in parte, alla serie *Ottica di precisione* di Marcel Duchamp<sup>431</sup>. Gli artisti *op* si servivano di linee e forme geometriche, realizzate in bianco e nero oppure a colori, allo scopo di creare bizzarri "test optometrici" ed effetti illusori in grado di coinvolgere visivamente lo spettatore; il ricorso, sovente, a tele di grandi dimensioni contribuiva a produrre nel pubblico effetti percettivi di volta in volta potenti e disturbanti oppure, al contrario, sottili e quasi inavvertibili. Nel comporre immagini rigorosamente astratte, l'obiettivo degli artisti *op* era quello di generare nel fruitore l'impressione di un movimento, di una vibrazione o di una deformazione, ottenuti introducendo all'interno delle opere elementi riconducibili sia alle teorie del colore, sia agli aspetti fisici ed emotivi della percezione<sup>432</sup>. Le immagini realizzate, ad esempio, da Victor Vasarely, contraddistinte da motivi a tasselli simili in una certa misura a dei mosaici, si fondavano già dalla fine degli anni Quaranta su illusioni ottiche tese a mettere in discussione la concezione "ingenua" atta a riconoscere un'effettiva corrispondenza tra la realtà fenomenologica e la realtà fisica<sup>433</sup>; i lavori di Bridget Riley, invece – tele di notevoli dimensioni sulle quali l'artista produceva motivi geometrici e linee in bianco e nero – risultavano capaci di creare nell'osservatore impressioni di dinamismo e instabilità. In generale, attraverso l'insistenza sul coinvolgimento diretto del fruitore, le opere dell'*op art* erano volte a trasformare la partecipazione, le reazioni e le interpretazioni del pubblico in un processo di completamento dell'opera stessa<sup>434</sup>.

---

<sup>431</sup> Si rimanda al paragrafo 1.3 del presente lavoro.

<sup>432</sup> Cfr. Susie Hodge, *50 grandi idee arte*, Bari, Dedalo, 2012, p. 172.

<sup>433</sup> Maria Elisa Le Donne, "Arte Cinetica e Programmata", in AA. VV., *Contemporanea. Arte dal 1950 a Oggi*, Milano, Mondadori Electa, 2008, pp. 240-241.

<sup>434</sup> Sono infatti i lavori ascrivibili all'arte cinetica e all'*op art* che Umberto Eco giunge a definire "opera aperta", in quanto l'opera giunge a prendere definitivamente forma solo nel momento in cui è percepita ed

Rinunciando all'idea romantica dell'artista come individuo straordinario che necessita di creare i suoi lavori in una condizione di assoluta solitudine e isolamento, l'*op art* e l'arte cinetica si affermarono, nella maggior parte dei casi, attraverso l'attività di artisti che decisero di operare in gruppo<sup>435</sup>; questa scelta presuppose un radicale cambiamento anche degli strumenti impiegati nella realizzazione delle opere, mezzi che, oltre a contemplare i colori e il pennello tradizionali, giunsero a includere materiali industriali di vario genere, tra cui luci, acciaio, superfici trasparenti, riflettenti, gomme e addirittura motori<sup>436</sup>, mediante i quali produrre un linguaggio artistico universale capace di accordarsi con il linguaggio stesso della scienza e della tecnologia. Tali fattori contribuirono profondamente a modificare il concetto stesso di artisticità usualmente inteso: l'opera, in questa prospettiva, non andava più considerata come un singolo e unico manufatto, ma era posta piuttosto nei termini di un "programma"<sup>437</sup>, vale a dire di un progetto seriale capace di realizzare dei multipli che risultavano ripetibili proprio in quanto sviluppati a partire da una forma esatta di programmazione.

Le idee di ripetizione e serialità legate agli aspetti produttivi alla base dell'*op art* si riflettono del resto profondamente nella presenza all'interno delle immagini di *pattern* visivi delle più svariate tipologie, tesi a stimolare l'occhio dello spettatore a livello tanto fisiologico quanto emotivo. A partire, esattamente, da questo molteplice concetto di ripetizione è possibile tracciare un parallelo tra le esperienze *op* prodotte negli anni Sessanta e una parte importante della *GIF art* contemporanea di genere grafico. Se da un lato, infatti, i *GIF artists* odierni condividono con gli artisti *optical* un'idea di opera che viene intesa nei termini di un oggetto replicabile – nel caso delle GIF animate mediante la loro stessa capacità di ripetersi e moltiplicarsi indefinitamente all'interno del Web – dall'altro la GIF prosegue, a suo modo, l'esplorazione delle dinamiche ottico-percettive alla base dei meccanismi della visione.

Se, come sostiene la *GIF artist* Sandra Zupanic, l'innata "attrazione dell'occhio" verso il concetto di ripetizione può giungere a svelare, per certi versi, il rinnovato

---

effettivamente fruita dallo spettatore. Si veda: Umberto Eco, *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani, 2006.

<sup>435</sup> Si pensi, ad esempio, al Gruppo T di Milano, al Gruppo N di Padova, al GRAV di Parigi e al Gruppo Zero di Düsseldorf; per ulteriori approfondimenti si rimanda a Paolo Bolpagni, *Arte cinetica*, Brescia, Museo di Santa Giulia, 2014.

<sup>436</sup> L'uso di questi materiali riguardava, in particolar modo, l'arte cinetica, la quale, rispetto all'*op art*, si prefiggeva di realizzare opere tese non a creare semplicemente un'illusione di movimento ma a produrre, invece, un movimento reale (si pensi, ad esempio, ai lavori realizzati da Gianni Colombo o da Pol Bury).

<sup>437</sup> Da qui la definizione di "arte programmata" affiancata a quella di arte cinetica.

successo del Graphics Interchange Format nella cultura visuale contemporanea<sup>438</sup>, l'impiego di un *pattern* consente allo spettatore di “immergersi” ulteriormente nella dialettica della ripetizione già esercitata dall'immagine «by multiplying – scrive Rene Parola – the objects of perception and causing complex visual relationships»<sup>439</sup>. L'intensità percettiva in grado di contraddistinguere una GIF grafica – così come anche le altre tipologie di GIF animate – è dovuta, nella buona parte dei casi, all'intermittenza attraverso la quale l'immagine tende a esibire la ripetizione del proprio *pattern*. Se osserviamo una GIF animata come *OptiDisc*<sup>440</sup>, realizzata dall'artista newyorchese Tom Moody, possiamo riscontrare, in tal senso, un esempio piuttosto significativo: *OptiDisc* è un'immagine GIF costituita da una serie di cerchi concentrici di colore rosso, blu e nero collocati su uno sfondo bianco, i quali, attraverso un'animazione a *loop*, giungono a ripetere potenzialmente all'infinito un *pattern* – che consiste, specificamente, nell'avanzamento e nella retrocessione delle figure geometriche a partire da un punto centrale – producendo così nello spettatore un sottile effetto ipnotico. Similmente ai lavori ascrivibili all'*op art*, anche una GIF come *OptiDisc* attrae il fruitore non mediante gli eventuali contenuti rappresentazionali dell'immagine, bensì attraverso una serie di figure astratte e geometriche che intendono operare – come suggerisce Richard Dyer riferendosi al concetto di «non-representational icon» – «at the level of basic structuration»<sup>441</sup>, vale a dire, dunque, alla dimensione percettiva di “base” dello spettatore, intesa in termini prettamente fisiologici ed emotivi.

Il *pattern* presente all'interno di *OptiDisc* ha di per sé una durata di pochi secondi e la sua ripetizione in *loop* costituisce un elemento fondamentale nel determinare il potenziale ipnotico e coinvolgente esercitato dall'immagine. In particolare, è esattamente nel rapporto dialettico che viene a instaurarsi tra il *pattern* e il *loop* che risulta possibile individuare l'intermittenza in grado di caratterizzare la GIF animata e, di conseguenza, il suo effetto sulla percezione dello spettatore, effetto che,

---

<sup>438</sup> «Perhaps because of its recurrence in nature – scrive Zupanic – repetition installs an urge in man to recreate it, hence the many examples of man-made pattern design that recur throughout history in art, architecture and surface design. Perhaps there is an innate longing for order and regularity in man that is preferred over chaos and unpredictability. This notion could help to explain the popularity of the GIF; the predictability of repetition is in its very DNA» (Sandra Zupanic, *An Animated GIF IRL: Graphics Interchange Format in Real Life*, Master's thesis in Crafts and Design, Konstfack University College of Arts, Stockholm, Sweden 2013, pp. 4-5).

<sup>439</sup> Rene Parola, *Optical Art: Theory and Practice*, New York, Reinhold, 1969, p. 33.

<sup>440</sup> Si veda: [http://www.digitalmediatree.com/library/image/12/OptiDiscs\\_large3.GIF](http://www.digitalmediatree.com/library/image/12/OptiDiscs_large3.GIF); [consultato il 27/02/2015].

<sup>441</sup> Richard Dyer, *Only Entertainment*, London, New York, Routledge, 1992, p. 21.

come nota Sally McKay, tende a rendere il processo di illusione di movimento lacunoso e discontinuo:

The intensity of affect in most animated GIF [...] is partly due to their jerkiness. The goal of most cinematic animation is to render motion as smoothly as possible. The goal of the animated GIF, on the other hand, is to employ as few frames as possible, in order to keep the file size small and the download times speedy. As a result, there are noticeably larger-than-usual gaps in the illusion of motion<sup>442</sup>.

*OptiDisc* è composto da nove *stills* i quali, attraverso l'avanzamento e la retrocessione di ogni anello a partire dal punto centrale dell'immagine, producono nello spettatore la percezione complessiva di diciotto *stills* per ogni *loop*; la durata del passaggio compiuto da ciascuna figura circolare varia a seconda del colore dell'anello, contribuendo così ulteriormente a generare la sensazione di un movimento discontinuo, caratterizzato, inoltre, dalla presenza di brevissimi istanti di sospensione. È in questo modo che all'interno di una GIF come *OptiDisc* la ripetizione in *loop* del *pattern* non fornisce un'animazione continua e lineare ma piuttosto, come suggerisce ancora McKay, «[create] a sense of motion that is never quite seamless, and thus never quite complete as an illusion»<sup>443</sup>. In questa prospettiva, la sperimentazione *optical* compiuta mediante l'uso della GIF da Tom Moody si discosta, di fatto, dalla volontà squisitamente modernista, espressa sovente dagli artisti *op* degli anni Sessanta, di analizzare i fenomeni percettivi al fine di creare una riflessione sistematica sullo statuto della visione; un lavoro come *OptiDisc* sembra recuperare, soprattutto, l'eredità dei *Rotoreliefs* e in generale della serie *Ottica di precisione* realizzata da Marcel Duchamp, sostituendo quindi al rigore soggiacente al concetto di “programma” diffuso negli anni Sessanta, l'azione “controstrategica” alla base dell' “oggetto parziale”<sup>444</sup>.

Il carattere intermittente che contraddistingue una GIF come *OptiDisc* presuppone, dunque, non il perseguimento di un'illusione di movimento fondata sulla continuità ma, al contrario, l'esplorazione dell'esistenza di uno spazio interstiziale discontinuo tra il *pattern* e il *loop* capace di generare una condizione di “intensità”

---

<sup>442</sup> Sally McKay, “The Affect of Animated GIFs (Tom Moody, Petra Cortright, Lorna Mills)”, cit.

<sup>443</sup> *Ibidem*.

<sup>444</sup> Si rimanda nuovamente al paragrafo 1.3 del presente lavoro.

perceptiva che conduce lo spettatore, per citare Brian Massumi, verso «a state of suspense, potentially of disruption [...] a temporal sink, a hole in time»<sup>445</sup>. Mediante il suo impiego peculiare del concetto di *pattern*, *OptiDisc* emblemizza, in conclusione, le possibilità di sospensione e arresto temporale connesse alla GIF. Ponendo il funzionamento di questo tipo di immagine non come orientato verso il perseguimento di un'illusione di movimento quanto, piuttosto, verso la restituzione della tensione generativa su cui si fonda la nozione stessa di animazione, l'investigazione "ottica" di *OptiDisc* giunge a esibire il legame imprescindibile che lega il movimento dell'immagine all'immobilità del singolo *frame*, provocando un nuovo stato percettivo nello spettatore:

In animated GIFs – osserva ancora McKay – the gaps in action between frames extend the affective suspense. They are small enough to suggest motion, but large enough to create a perceptible gap, which means there is plenty of time for the affect to take hold. As Mieke Bal might describe it, the animated GIFs function like cinematic close-ups – “abstractions isolating the object from time-space coordinates in which we were moving as if ‘naturally’”. A close-up immediately cancels out the whole that precedes it, leaving us alone, thrown out of linear time, alone with a relationship to the image that is pure affect”. Unlike close-ups cinema, however, animated GIFs function without a “whole” – there is no ongoing narrative for them to be juxtaposed against. If, as in *OptiDisc*, the affect is strong and virtually uninflected by signification it can induce a light trance, taking over the perceptual system by temporarily shutting down emotion and cognition<sup>446</sup>

Se all'interno di *OptiDisc* il rapporto dialettico tra *pattern* e ripetizione tende a far emergere una componente di intermittenza e sospensione temporale capace di rovesciare l'illusione di movimento perseguita, tradizionalmente, nell'ambito delle ricerche condotte dall'*op art*, le animazioni grafiche prodotte da un altro *GIF artist*, Davidope, risultano in grado di accordarsi maggiormente con le premesse alla base delle operazioni attuate dagli *op artists* negli anni Sessanta. Molto attivo sul suo profilo

---

<sup>445</sup> Brian Massumi, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Durham & London, Duke University Press, 2002, p. 26.

<sup>446</sup> Sally McKay, “The Affect of Animated GIFs (Tom Moody, Petra Cortright, Lorna Mills)”, cit.

Tumblr<sup>447</sup>, Davidope crea quasi esclusivamente sofisticate GIF grafiche all'interno delle quali i *pattern*, realizzati in bianco e nero o a colori e costituiti da figure geometriche sinuose e arrotondate, sono sovente collocati su uno sfondo nero capace di conferire il maggior risalto possibile al disegno in movimento. L'obiettivo su cui si fonda la creazione delle GIF animate da parte di Davidope sembra ricondursi, similmente all'arte *optical* prodotta da Riley<sup>448</sup> e compagni, all'evocazione di una peculiare stimolazione visuale ottenuta mediante l'applicazione di una serie di regole percettive, e finanche matematiche, sulle quali costruire un *pattern* ripetitivo capace di attrarre l'osservatore procurandogli, di volta in volta, un piacere o un "disturbo" visivo<sup>449</sup>. In generale, la reiterazione del movimento che contraddistingue le GIF grafiche realizzate da Davidope appare più regolare e meno intermittente rispetto, ad esempio, a *OptiDisc* di Tom Moody, rendendo dunque opportuna non solo una riflessione sulle implicazioni della dialettica di immobilità e movimento soggiacenti al concetto di animazione, bensì un approfondimento riguardante la nozione di trasformazione visuale in relazione all'idea di tempo.

In maniera analoga alle opere *optical* degli anni Sessanta, Davidope impiega linee e figure geometriche allo scopo di generare *pattern* capaci di ripetersi indefinitamente in *loop* attraverso una trasformazione o un movimento; tuttavia, all'interno di una GIF animata, la ripetizione del *pattern* vede uno sviluppo di tipo temporale che si differenzia, di fatto, dallo sviluppo prettamente "spaziale" che contraddistingue la reiterazione di un motivo grafico sulla superficie di una tela. Come osserva Sandra Zupanic:

Considering the GIF using the concept of spacetime, the GIF is a repeat pattern in which the repetition takes place in the temporal dimension (time) while the repetition of the surface repeat pattern is taking place in the spatial dimensions. Their respective repetitions operate in different dimensions but essentially in the same way. The difference is, where a repetition in the form of a repeat pattern on a fabric is static, a temporal repetition is not. It is ongoing and its repetition is stored in us only as a

---

<sup>447</sup> <http://dvdop.tumblr.com/>; [consultato il 28/02/2015].

<sup>448</sup> Le GIF animate realizzate da Davidope sembrano, del resto, prendere spesso ispirazione dai *pattern* che contraddistinguono le tele *optical* di Bridget Riley.

<sup>449</sup> Cfr. George Mather, *The Psychology of Visual Art: Eye, Brain and Art*, New York, Cambridge University Press, 2014, p. 106.



memory. A repeat pattern can be considered as a chain, created by repeating a set number of components. In a temporal repetition we only see one component at a time but we are creating a pattern in our minds by remembering previous components. The string of repetitions becomes a repeat pattern<sup>450</sup>.

Le riflessioni di Zupanic possono risultare utili a un'analisi delle opere grafiche di Davidope; la scelta di questo artista di impiegare la GIF animata per realizzare serie di *pattern* geometrici in grado di svilupparsi nel tempo giunge, da un lato, a generare nuove immagini ibride capaci di combinare un movimento "ottico" a uno propriamente "cinetico", dall'altro a produrre, di fatto, un ritorno e un importante rinnovamento delle sperimentazioni *optical* in ambito artistico. Oltre a suggerire un notevole potenziale estetico connesso all'impiego della GIF animata nelle arti visuali, le GIF grafiche di Davidope presentano, attraverso le loro massicce opportunità di diffusione nel Web, nuove possibilità riguardanti l'affermazione di un'idea di opera d'arte intesa come immagine "immediata" – in grado cioè di attrarre lo spettatore rivolgendosi direttamente alle sue strutture percettive ed emotive<sup>451</sup> – e come "multiplo riproducibile". In particolare, quest'ultimo aspetto ci permette di riflettere su come la *GIF art* sia implicitamente correlata a una dimensione di condivisione diretta e partecipativa con lo spettatore e su come la sua natura "appropriabile" consenta di rinnovare l'intenzione, avanzata primariamente dall'arte degli anni Sessanta, di promuovere fenomeni di socializzazione della pratica artistica<sup>452</sup>.

---

<sup>450</sup> Sandra Zupanic, *An Animated GIF IRL: Graphics Interchange Format in Real Life*, cit., p. 5.

<sup>451</sup> A tale riguardo, le seguenti considerazioni di Rene Parola sull'immediatezza dell'*op art* possono essere estese, a nostro avviso, alle attuali sperimentazioni *optical* realizzate nell'ambito della *GIF art*: «Optical art is comprehensive in scope and places a binding emphasis on perception. Basically, it distills the principles of art, using them singly and with force and commitment. It is the art of essentials, relying on total abstraction. To the layman optical art is sudden and immediate. He does not have to depend on the critic, the connoisseur, the artist, or even the scientist to "understand". Response is direct. A child of live, while viewing an exhibit of optical art, said with delight, "The paintings are playing with me!" Optics, perception, and virtual movement are the responding forces of the observer. The devices of illusion and allusion further the elusive subjective responses. Even though scientific analysis may be applied to optical art, it must be remembered that an artist does not always approach his work with copious scientific research. The inception of his work may be entirely subconscious and merely statement of his century» (Rene Parola, *Optical Art: Theory and Practice*, cit., p. 9).

<sup>452</sup> Ciò, ovviamente, vale anche per le GIF grafiche realizzate da Tom Moody e in particolare per un lavoro come *OptiDisc*, relativamente al quale McKay afferma ancora: «Particularly within the context of online art practice, almost all viewers are in some way also producers, and animated GIFs operate in a culture of exchange. While distinctions between cognition and affect may be enhanced and emphasized, agency is always implied. I believe that it is the mounting impulse to participate: to re-create, remix or otherwise respond to the GIF under observation, that eventually breaks the spell of affect and leads the viewer into action. *OptiDisc*, for example, has been appropriated and reposted, often without credit, by

Nei sottoparagrafi successivi vedremo come le implicazioni relative alle dialettiche di movimento e arresto, così come di *loop* e *pattern*, siano capaci di contraddistinguere anche le altre tipologie di GIF animate.

### 3.2.2 *Frame Capture*

Tra i molteplici impieghi della GIF animata messi in atto dai *Web artists* ma soprattutto dagli utenti di Internet, il *frame capture* risulta indubbiamente uno dei più diffusi e pervasivi. Tale pratica, che consiste nella realizzazione di GIF a partire da immagini e brevi scene provenienti dalla cultura pop – film, spettacoli televisivi, eventi sportivi, notiziari, interventi di politici e di altri personaggi pubblici, cartoni animati, videogiochi – costituisce un fenomeno significativo nella contemporanea affermazione culturale della GIF, definibile, ad avviso di Daniel Rourke, nel modo seguente:

As the “art” of animated GIFs grew the *frame capture* began to stand for something isolated from context. This leap is, for me, the first point at which GIFs begin to coordinate their own realm of correspondence. An ocean of viral videos turned into a self-serving visual language, looping back on itself ad infinitum<sup>453</sup>.

Eredi, almeno in parte, delle pratiche connesse all'*appropriation art* diffuse alla fine degli anni Settanta e nel corso degli anni Ottanta<sup>454</sup>, le GIF animate appartenenti alla cosiddetta categoria dei *frame capture* sono contraddistinte, solitamente, da una bassa qualità e risoluzione dell'immagine. Questa tipologia di GIF, impiegata talvolta a fini decostruttivi per operare forme di rovesciamento degli immaginari *mainstream*, è tuttavia utilizzata, nella maggior parte dei casi, come strumento di scambio e condivisione su Internet teso a permettere forme di

---

scores of other internet users. For Moody, this viral appropriation — the exercise of agency by others on his work — is a token of success, and he has even mounted a gallery exhibition of prints from 60 screen shots of *OptiDisc* as it has appeared on other websites besides his own» (Sally McKay, “The Affect of Animated GIFs (Tom Moody, Petra Cortright, Lorna Mills)”, cit.

<sup>453</sup> Daniel Rourke, “The Doctrine of the Similar [GIF GIF GIF]”, cit., p. 3.

<sup>454</sup> Si pensi, ad esempio, ai primi lavori dell'artista newyorchese Dara Birnbaum e, in particolare, all'appropriazione a fini decostruttivi delle immagini della nota serie televisiva *Wonder Woman* all'interno del celebre video intitolato *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978).

comunicazione tra gli utenti fondate su un linguaggio visuale “leggero” e facilmente comprensibile. Di fatto, è quest’ultima la pratica capace di caratterizzare maggiormente la *frame capture GIF*, la quale, come si evince anche dalla precedente citazione di Rourke, tende a isolare il proprio contesto originario di appartenenza per divenire rispetto ad esso un elemento autosufficiente<sup>455</sup>, capace di riprodursi all’infinito all’interno del Web e di riprodurre altrettanto indefinitamente il proprio *loop*.

La peculiare condizione di autosufficienza e di inesauribile pervasività di cui gode la *frame capture GIF* si pone, ad avviso di Giampaolo Bianconi, in diretta relazione con la “bassa fedeltà” che contraddistingue usualmente questa tipologia di immagine. In particolare, nel prendere spunto dalle analisi condotte dall’artista e teorica tedesca Hito Steyerl sull’ “immagine povera”<sup>456</sup>, Bianconi riflette sulle modalità mediante le quali questo genere di GIF animata «enables the users’ active participation in the creation and distribution of content, it also drafts them into production. Users become the editors, critics, translators, and (co-)authors of poor images»<sup>457</sup>.

In maniera analoga a quanto visto nel precedente sottoparagrafo in relazione agli odierni modi di condivisione della GIF grafica, la *frame capture GIF* mobilita emblematicamente nuove forme di artisticità e di autorialità fondate sull’immediatezza e sulla velocità di diffusione del Graphics Interchange Format, così come su un’idea inedita di malleabilità e “plasticità” dell’immagine che “richiede” allo spettatore di appropriarsi e agire su di essa. Le *frame capture GIF*, in tale prospettiva, appaiono

---

<sup>455</sup> Rispetto a questa condizione di “autosufficienza”, Giampaolo Bianconi giunge a riconoscere nella *frame capture GIF* un’estremizzazione delle osservazioni compiute all’inizio degli anni Novanta da Susan Stewart relativamente all’affermazione di un regime interpretativo fondato sulla visione, affermatosi con l’avvento del film: «with the advent of film, interpretation has been replaced by watching [...] Here we see the increasing historical tendency toward the self-sufficient machine, the sign that generates all consequent signs, the Frankenstein and the thinking computer that have the capacity to erase their authors and, even more significantly, to erase the labor of their authors» (Giampaolo Bianconi, “Gifability”, (20/11/2012); <http://rhizome.org/editorial/2012/nov/20/gifability/>; [consultato il 28/02/2015]).

<sup>456</sup> «The poor image – scrive Hito Steyerl – is a copy in motion. Its quality is bad, its resolution substandard. As it accelerates, it deteriorates. It is a ghost of an image, a preview, a thumbnail, an errant idea, an itinerant image distributed for free, squeezed through slow digital connccetions, compressed, reproduced, ripped, remixed, as well as copied and pasted into other channel of distribution» (Hito Steyerl, “In Defense of the Poor Image”, in Id., *The Wretched of the Screen*, Berlin, Sternberg Press, 2012, p. 32).

<sup>457</sup> Ivi, p. 40.

assimilabili al concetto di «imperfect cinema»<sup>458</sup> a cui Steyerl giunge a ricondurre l'«immagine povera» contemporanea:

Like the economy of poor images, imperfect cinema diminishes the distinctions between author and audience and merges life and art. Most of all, its visuality is resolutely compromised: blurred, amateurish, and full of artifacts. [...] Poor images are thus popular images – images that can be made and seen by the many. They express all the contradiction of the contemporary crowd: its opportunism, narcissism, desire for autonomy and creation, its inability to focus or make up its mind, its constant readiness for transgression and simultaneous submission. Altogether, poor images present a snapshot of the affective condition of the crowd, its neurosis, paranoia, and fear, as well as its craving for intensity, fun, and distraction<sup>459</sup>.

Isolata dal suo contesto di provenienza e manipolata potenzialmente all'infinito, la *frame capture GIF* è quindi un' «immagine povera», pervasa, ciononostante, da complesse e numerose tensioni, polarizzata dalla contrapposizione tra la perdita di un'autorialità «originaria» e «ufficiale» e l'acquisizione di un'artisticità molteplice, direttamente connessa all'esperienzialità e all'interattività dei fruitori. La dialettica di movimento e immobilità e la frammentarietà costitutiva che attraversano la GIF tendono a trasformare l'immagine pop estrapolata dal flusso mediale in una sorta di «souvenir of viewership»<sup>460</sup>, di reminiscenza dunque dell'esperienza spettatoriale, la quale, tuttavia, risulta reinterpretata, moltiplicata e ripetuta indefinitamente giungendo a produrre ciò che Steyerl definisce «composite works», ovvero «postproduzioni collettive»<sup>461</sup> capaci di riarticolare differenti elementi culturali in nuove forme e usi.

La cosiddetta *reaction GIF* – una tipologia peculiare di GIF animata contraddistinta da brevi *loop* di volti e corpi in movimento tratti, soprattutto, da

---

<sup>458</sup> Il concetto di «imperfect cinema» impiegato da Steyerl nella sua analisi dell' «immagine povera» contemporanea fa riferimento al manifesto «For an Imperfect Cinema» redatto a Cuba negli anni Sessanta da Juan García Espinosa: «Espinosa argues – scrive Steyerl – for an imperfect cinema because, in his words, “perfect cinema – technically and artistically masterful – is almost always reactionary cinema”. The imperfect cinema is one that strives to overcome the divisions of labor within class society. It merges art with life and science, blurring the distinction between consumer and producer, audience and author. It insists upon its own imperfection, is popular but not consumerist, committed without becoming bureaucratic» (Ivi, p. 39).

<sup>459</sup> Ivi, pp. 39-41.

<sup>460</sup> Giampaolo Bianconi, «Gifability», cit.

<sup>461</sup> Cfr. Hito Steyerl, «Cut! Reproduction and Recombination», in Id., *The Wretched of the Screen*, cit., p. 187.

immagini appartenenti alla cultura popolare e mediale collettiva – fornisce in tal senso un esempio piuttosto significativo. Nell’esplorare il lessico visivo-gestuale che caratterizza le odierne modalità di comunicazione impiegate tra gli utenti su Internet, la *reaction GIF* produce un tipo di immagine ubiqua capace di generare molteplici implicazioni. La già citata mostra “The Reaction GIF: Moving Image as Gesture”, tenutasi nel 2014 presso il Museum of the Moving Image di New York<sup>462</sup>, oltre a esibire, in primo luogo, questo genere di immagine nei termini di un nuovo strumento di comunicazione non verbale e performativa *online*, giunge a evidenziare la frammentarietà costitutiva e programmatica che contraddistingue usualmente la *frame capture GIF*. Sotto questo aspetto, l’indefinita moltiplicazione della *reaction GIF* all’interno del Web, il suo accordarsi con la pluralità di interessi, emozioni e stati d’animo di ogni *user*, fa in modo che l’immagine non giunga mai all’eventuale ricomposizione di un “intero” compiuto e definitivo, ma che perpetui potenzialmente all’infinito la sua condizione di frammento sospeso, espressa peraltro emblematicamente dal suo funzionamento a *loop*. Un altro genere di GIF animata spesso legata alla *frame capture GIF* è, inoltre, la *mash-up GIF*: estremamente diffusa e prolifica all’interno del Web, la *mash-up GIF*, composta da molteplici elementi tra loro eterogenei – sovente anche di tipo grafico – è stata definita da Daniel Rourke come «the most inner-looking species of GIF»<sup>463</sup>. Incessantemente trasformata dagli *users* nel corso di tutto il suo ciclo vitale, la *mash-up GIF* spesso giunge a perdere completamente ogni riferimento al suo contesto mediale e culturale originario, divenendo il prodotto frammentario e infinitamente modificabile di un procedimento collettivo di manipolazione.

Reiterata nella sua frammentarietà e brevità, la *frame capture GIF* si contrappone, quindi, al ripristino di un flusso narrativo lineare e coerente, dando luogo a un nuovo possibile linguaggio visivo fondato su un’idea di *pattern* e di intermittenza capace di ripetere e al contempo di arrestare il movimento dell’immagine. Il “cinema imperfetto” teorizzato da Steyerl, la volontà a esso connessa di contrastare la continuità, l’alta definizione e la “definibilità” dell’immagine cinematografica “ufficiale”, trova

---

<sup>462</sup> Le *reaction GIF* esibite in occasione della mostra sono visibili alla seguente pagina: <http://www.movingimage.us/exhibitions/2014/03/12/detail/the-reaction-gif-moving-image-as-gesture/>; [consultato il 28/02/2015].

<sup>463</sup> Daniel Rourke, “The Doctrine of the Similar [GIF GIF GIF]”, cit., p. 4.

dunque nell'incessante *loop* della *frame capture GIF* nuove possibilità di attuazione: da un lato, come scrive Giampaolo Bianconi, «GIFs form an idiomatic language rooted in a communal experience not of labor or action but spectatorship and postproduction»<sup>464</sup>; dall'altro, attraverso la stessa attività spettatoriale, partecipativa e di condivisione degli *users*, la *frame capture GIF* diffonde all'interno della cultura pop un tipo di immagine discontinua e anti-lineare, il cui *loop* contrasta l'idea di progressione in avanti connessa abitualmente all'immagine in movimento, giungendo, piuttosto, a promuovere le potenzialità generative e creative di un'immagine in costante tensione tra il movimento e l'immobilità. Le pulsazioni intermittenti dell'immagine GIF, la sua capacità di sospendere un singolo momento estrapolato dalla corrente mediale «offers – scrive ancora Bianconi – a potentially different implication for the looping horizon: the possibility of communication»<sup>465</sup>; la *frame capture GIF* arresta, dunque, la continuità e la compiutezza dell'immagine mediale “istituzionale” producendo un lessico visuale peculiarmente popolare che, proprio in virtù della sua frammentarietà, risulta capace di realizzare nuove relazioni e associazioni di senso tra elementi culturali preesistenti.

L'estetica del “cinema imperfetto” realizzato attraverso l'impiego delle *frame capture GIF* si fonda, in definitiva, su un concetto di estrema brevità e su un'impellente immediatezza capaci, di fatto, di contrapporsi ai criteri estetico-culturali del cinema “istituzionale”. In particolare, A. D. Jameson riconosce nelle seguenti fasi i principi alla base del particolare “genere cinematografico” realizzato mediante l'utilizzo delle GIF animate:

- Isolating a particular moment;
- Focusing on a single element within the shot;
- Creating a startling juxtaposition (through either composite or montage editing)<sup>466</sup>.

Strutturalmente “limitato” dalla sua “amatorialità”, dalla brevità, dal suo funzionamento a *loop* e dall'assenza costitutiva di sonoro, il linguaggio “filmico” delle

---

<sup>464</sup> Citando nuovamente le parole di Daniel Rourke, Bianconi aggiunge inoltre: « “An ocean of viral videos turned into a self-serving visual language, looping back on itself ad-infinitum”. The degrees of our literacy expand as well: we create GIFs combining GIFs, and they circulate and articulate as well». (Giampaolo Bianconi, “Gifability”, cit.).

<sup>465</sup> *Ibidem*.

<sup>466</sup> A. D. Jameson, “Are Animated GIFs a Type of Cinema?”, <http://blogs.indiewire.com/pressplay/are-animated-gifs-a-type-of-cinema> (17/04/2013); [consultato il 28/02/2015].

*frame capture GIF* giunge, inevitabilmente, a prestare un'attenzione specifica a un'idea di visualità *tout court*; A. D. Jameson, in tale prospettiva, individua in questo tipo di immagine una qualità sostanzialmente ambivalente capace di profilare una nuova e inedita tipologia di cinema, la quale, proprio a causa delle sue “costrizioni” tecniche, non può fare a meno di richiamare i modi di presentazione dell'immagine riferibili al cinema delle origini:

The earliest films, made by the Lumiere Bros. and Thomas Edison, usually ran at least thirty second long. Since then, the movies have mostly gotten longer. Now animated gifs are exploring another side of cinema – movies that run under thirty seconds, and often under five. If they are cinema, they rank among the shortest movies ever made. [...] Cinematic viewing habits are changing: more and more movies are being watched online. Folks still go to the cinema, of course, and they still rent DVDs. But they also watch movies on their cell phones and laptops, which is where animated gifs thrive. In this way they might be modern-day versions of the Kinetoscope or Mutoscope: a private form of cinema limited to a particular type of device (although it probably won't be long before gifs start popping up on electronic billboards). This is yet another way in which gifs resemble the movies as we known them, and yet diverge, providing a new incarnation of the familiar<sup>467</sup>.

Nel prossimo sottoparagrafo vedremo come una categoria peculiare di *frame capture GIF* – esattamente in virtù del suo legame implicito con un concetto di immagine in movimento capace di tornare, paradossalmente, alle origini del cinema – sia in grado di prestarsi a una serie di impieghi analitici tesi a investigare le tensioni costitutive e il rapporto con l'immobilità su cui si fonda l'immagine filmica.

---

<sup>467</sup> *Ibidem.*

### 3.2.3 GIF analitica

Paragonato da Jenna Wortham al meccanismo di un «flip-book digitale»<sup>468</sup>, il funzionamento delle GIF animate è contraddistinto da un numero limitato di immagini fisse, la cui messa in serie conduce gli *stills* a riprodurre un movimento spesso intermittente, ripetuto in *loop* potenzialmente all'infinito. Come abbiamo osservato nel precedente sottoparagrafo, tra le categorie di GIF animate più diffuse nel Web ritroviamo senza dubbio la *frame capture GIF*. Realizzata, sovente, a partire da fotogrammi cinematografici preesistenti, questa tipologia di GIF produce emblematicamente ciò che abbiamo denominato – usando una definizione proposta dall'artista tedesca Hito Steyerl – un “cinema imperfetto”, caratterizzato da forme di autorialità partecipative e dal basso e da una generale “economicità” dell'immagine marcata da elementi come brevità e frammentarietà.

Attraverso l'inesauribile funzionamento a *loop* e la manipolabilità della GIF animata, i fotogrammi cinematografici prelevati dal loro contesto originario giungono, in molti casi, a una condizione di sostanziale autosufficienza rispetto allo scenario e alla narrazione filmica da cui provengono; a questo proposito Hampus Hagman ha affermato:

Content-wise, animated gifs frequently consist of a few frames culled from a pre-existing movie. [...] What is noteworthy about these mini movies is that they, quite often, focus on the “minor” moments of a film, such as, for instance, scenes from *Gone With the Wind* (Victor Fleming, 1939) with Hattie McDaniel rather than the more memorable scenes of, say, the “Frankly, dear, I don't give a damn” caliber. Of course, the more iconic scenes get heavily referenced as well, but due to the brevity of the format, gifs are more suitable for mannerisms and gestures than “big” dramatic moments. The gifs that work the best are therefore those that manage to withdraw themselves from being representative of the films from which they are sourced in order to create a logic and economy of motion wholly their own<sup>469</sup>.

---

<sup>468</sup> Jenna Wortham, “Instant Loops of Images, From an iPhone App”, (07/04/2011); <http://bits.blogs.nytimes.com/2011/04/07/3frames-iphone-app-lets-you-create-animated-gifs/>; [consultato il 01/03/2015].

<sup>469</sup> Hampus Hagman, “The Digital Gesture: Rediscovering Cinematic Movement Through GIFs”, (31/03/2010); <http://refractory.unimelb.edu.au/2012/12/29/hagman/>; [consultato il 01/03/2015].



Le GIF animate realizzate a partire da immagini filmiche preesistenti capaci di risultare maggiormente interessanti sono dunque, ad avviso di Hagman, quelle che tendono a recidere nettamente il loro legame con la pellicola di partenza, così come con l'immaginario culturale e simbolico a essa connesso. Lo studioso identifica nella brevità costitutiva che caratterizza la GIF non solo un formato di immagine in grado di accordarsi con particolare efficacia con la “cultura della distrazione”<sup>470</sup> così diffusa in epoca contemporanea, ma piuttosto un dispositivo capace di investigare, attraverso una serie di interventi creativi, la natura stessa del movimento cinematografico, ma anche, aggiungiamo noi, il suo rapporto implicito con il concetto di immobilità. Se stabiliamo dunque che «the impetus behind the animated gif is as old as cinema itself»<sup>471</sup>, la GIF animata può trasformarsi allora in uno strumento “analitico”, in grado di stimolare e diffondere nuove possibilità di riflessione relative all'immagine filmica.

Segnatamente, possiamo definire come “GIF analitica” una GIF animata in grado di condurre l'osservatore a un'esplorazione delle strutture e delle “attitudini” di base dell'immagine cinematografica. Nel ricongiungersi a una condizione dell'immagine filmica di fatto precedente all'istituzionalizzazione del cinema come arte e industria del racconto narrativo, la GIF analitica reintroduce un'idea di linguaggio cinematografico il cui vero e unico potenziale – come afferma Tom Gunning citando le parole dell'artista Fernand Léger – consiste in «a “matter of making images seen”»<sup>472</sup>. Hagman, in tale prospettiva, individua nel funzionamento della GIF animata la possibilità di restituire di nuovo ciò che viene riconosciuto unanimemente come il principale elemento di fascinazione connesso all'immagine cinematografica, vale a dire il movimento; a nostro avviso, tuttavia, il genere di movimento presente nell'immagine GIF, esattamente in virtù della sua intermittenza e frammentarietà, risulta capace di stimolare nello spettatore anche una rinnovata percezione della forma dello *still* e della sua staticità, facendo emergere, di conseguenza, la presenza di una tensione dialettica all'interno dell'immagine cinematografica tra il movimento e l'immobilità.

Nell'individuare un'efficace connessione tra il funzionamento della GIF animata e il concetto di gesto teorizzato da Giorgio Agamben nell'ambito delle sue riflessioni

---

<sup>470</sup> Cfr. Leigh Alexander, “Why We Love Animated Gifs”, (24/05/2011); <http://thoughtcatalog.com/leigh-alexander/2011/05/why-we-love-animated-gifs/>; [consultato il 01/03/2015].

<sup>471</sup> Hampus Hagman, “The Digital Gesture: Rediscovering Cinematic Movement Through GIFs”, cit.

<sup>472</sup> Tom Gunning, “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”, cit., p. 56.

sul cinema<sup>473</sup>, Hagman si sofferma nel modo seguente sull'idea di movimento presente all'interno dell'immagine GIF:

The animated gif is characterized by the attempt to make movement strange again, to assert a power of movement all its own, liberated from the responsibility of making it mean and carry out narrative goals. This inclination can be stressed by viewing the animated gif as a form of gesture<sup>474</sup>.

Nel celebre saggio intitolato "Note sul gesto", Giorgio Agamben afferma che l'elemento fondamentale del cinema sia «il gesto e non l'immagine»<sup>475</sup>, indicando inoltre che la vera natura del gesto si riconduca a un'azione priva di scopo e finalità:

Se il fare è un mezzo in vista di un fine e la prassi è un fine senza mezzi, il gesto spezza la falsa alternativa tra fine e mezzi che paralizza la morale e presenta dei mezzi che, *come tali*, si sottraggono all'ambito della medialità, senza diventare, per questo, dei fini. [...] *Il gesto è l'esibizione di una medialità, il render visibile un mezzo come tale*<sup>476</sup>.

Agamben riconosce l'esibizione di una «medialità pura»<sup>477</sup> del gesto nelle immagini del cinema delle origini e nelle sperimentazioni cronofotografiche di Eadweard Muybridge, vale a dire, dunque, nel contesto di una cultura visuale precedente all'affermazione di una nozione di cinema «defined by the image and the dialectic of reality/representation»<sup>478</sup>. Ad avviso di Agamben, le immagini in movimento del diciannovesimo secolo godevano della capacità di "decontestualizzare" le azioni dai loro significati culturali precostituiti, giungendo quindi a mostrarle semplicemente in qualità di gesti<sup>479</sup>. Oltremodo ostile nei confronti del cinema

---

<sup>473</sup> Si veda: Giorgio Agamben, "Note sul gesto", in Id., *Mezzi senza fine. Note sulla politica*, Torino, Bollati Boringhieri, 1996.

<sup>474</sup> Hampus Hagman, "The Digital Gesture: Rediscovering Cinematic Movement Through GIFs", cit.

<sup>475</sup> Giorgio Agamben, "Note sul gesto", cit., p. 49.

<sup>476</sup> Ivi, pp. 51, 52.

<sup>477</sup> Ivi, p. 52.

<sup>478</sup> Stephen Crocker, "Noises and Exceptions: Pure Mediality in Serres and Agamben", <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=574#bio> (28/03/2007); [consultato il 01/03/2015].

<sup>479</sup> Come osserva infatti puntualmente Libby Saxton: «In "Notes on Gesture", Agamben considers cinema's ambiguous debt to studies by Gilles de la Tourette, Jean-Martin Charcot, Eadweard Muybridge and Étienne-Jules Marey which, insofar as they made human movement visually available for scientific analysis, can be loosely aligned with Taylor's Gilbreth's efforts to eliminate unproductive time from labor. In Agamben's account, such imaging techniques deprived the Western bourgeoisie of their

narrativo<sup>480</sup>, il filosofo romano dimostra maggiore interesse verso il cinema delle origini e il cinema d'avanguardia, ravvisando in essi una relazione più complessa con il medium filmico e con i suoi aspetti materiali, capace di offrire, di conseguenza, una più diretta rivelazione delle strutture relative all'immagine; in particolare, Agamben individua nella possibilità di ripetizione dell'immagine cinematografica un'azione che libera – come suggerisce Benjamin Noys – «the gestures fixed within them and stops images to allows us to think the image as such»<sup>481</sup>.

Se la ripetizione è quindi intesa da Agamben non come una nozione volta a un ritorno dell'identico bensì come un concetto orientato al conseguimento di una differenza<sup>482</sup>, risulta possibile concepire la reiterazione in *loop* che contraddistingue la GIF nei termini di un principio analitico, vale a dire come una modalità riflessiva attraverso la quale estrarre l'immagine dal contesto filmico di provenienza per affrancarla dai contenuti narrativi e dai significati a esso circoscritti. Hagman identifica esattamente nella possibilità di osservare il movimento gestuale del cinema il potenziale più suggestivo connesso alla GIF, e infatti scrive:

I would like to argue, therefore, that the animated gif emerges in recognition of this pure potentiality of the gestural motion of cinema. By liberating a moment from its hosting narrative, the gif restores to cinema the gestural quality that has been veiled by its causal embeddedness. The gif can be said to perform the sort of decontextualization that Crocker writes of, and thereby cinematic movement is rebooted – given a second life as it were – outside the strictures of the narratives from which they originate. Hereby, the original meaning of a movement or gesture counts for little. Rather, it is the potential of movement to be put to other purposes that is asserted. Can we not, then, see the gif as a means to salvage the gesture from a cinema that has rendered it merely a means to an end and values it mainly for its accomplishment of narrative goals? A great many gifs

---

gestures, exposing and breaking down what previously belonged to the private realm of the individual, a loss which the cinema would attempt to both mark and recuperate» (Libby Saxton, “*Passion*, Agamben and the Gestures of Work”, in Henrik Gustafsson, Asbjørn Grønstad [a cura di], *Cinema and Agamben: Ethics, Biopolitics and the Moving Image*, cit., pp. 55-56).

<sup>480</sup> Cfr. Benjamin Noys, “Gestural Cinema?: Giorgio Agamben on Film”, *Film-Philosophy*, Vol. 8, No. 22, July 2004; <http://www.film-philosophy.com/vol8-2004/n22noys>; [consultato il 01/03/2015].

<sup>481</sup> *Ibidem*.

<sup>482</sup> La dialettica di ripetizione e differenza è espressa emblematicamente in: Giorgio Agamben, “Guy Debord contro il cinema”, in Enrico Ghezzi, Roberto Turigliatto, *Guy Debord (contro) il cinema*, Il Castoro/La Biennale di Venezia, 2001, pp. 103-107. Torneremo su tale dialettica all'interno del prossimo paragrafo.

are based on films with strong linear and causal structures. But what they do is to take hold of the excess inherent to them, to the effect that their original meanings are subverted, or at least opened up to recontextualizations<sup>483</sup>.

Secondo Hagman, la ripetizione potenzialmente infinita del gesto cinematografico nella GIF riconnette l'immagine filmica a una condizione sostanzialmente "originaria", nella quale il principale elemento di attrazione e interesse per lo spettatore non riguarda lo sviluppo di una narrazione, bensì la visione del movimento dell'immagine in quanto tale. All'interno dei precedenti sottoparagrafi abbiamo già accennato a come la GIF animata – in virtù del suo funzionamento e dei suoi impieghi creativi, così come dei suoi "limiti" tecnici – risulti in grado di riportare l'immagine in movimento a un'idea "nativa" di animazione. Come fa notare puntualmente Lisa Nakamura, le analogie tra la GIF animata e il cinema delle attrazioni – e, in generale, le immagini in movimento appartenenti alla cultura visuale del diciannovesimo secolo – sono di fatto molteplici e per certi versi sorprendenti: innanzitutto, la studiosa osserva come la GIF animata condivida con il cinema delle attrazioni e con i giocattoli ottici ottocenteschi – fenachistoscopi, zootropi, kinetoscopi – la volontà di esibire le potenzialità stesse del medium attraverso la tendenza a riprodurre «an experience rather than a conventional story with a beginning, middle, and end»<sup>484</sup>; oltre a ciò, esattamente come le immagini in movimento del diciannovesimo secolo, le GIF animate sono strutturalmente prive di sonoro e, a loro volta, non godono di un'ufficiale legittimazione artistico-culturale per via del loro carattere eminentemente "popolare". Anche il consumo delle immagini GIF presenta, poi, una serie di similitudini con la fruizione connessa agli apparati visuali ottocenteschi, in quanto avviene usualmente in spazi privati e per mezzo di dispositivi – dal kinetoscopio al computer, allo smartphone e così via – che consentono, di solito, il coinvolgimento di uno spettatore alla volta. Nakamura, tuttavia, individua come segue quella che definisce la maggiore affinità tra le GIF animate e il sistema delle attrazioni:

---

<sup>483</sup> Hampus Hagman, "The Digital Gesture: Rediscovering Cinematic Movement Through GIFs", cit.

<sup>484</sup> Lisa Nakamura, *Digitizing Race: Visual Cultures of the Internet*, Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 2008, p. 63.

The most striking similarity, however, and one with ideological implications, has to do with the way that shots or slides are sequenced and meant to signify in relation to each other. [Per] Persson explains that early cinema did not create or assume spatial continuity between separate shots. “Whereas viewers of today make spatial interferences between different shots, early cinema and its audience did not conceive of relations between shots in spatial terms”. [...] The conceptualization of space as discontinuous that we can see in early film describes perfectly the cinematic logic that structures animated GIF<sup>485</sup>.

Oltre alle questioni riguardanti l’articolazione dello spazio, la fruizione di una GIF animata implica, a nostro avviso, ulteriori aspetti relativi alla nozione di discontinuità; uno tra i più importanti concerne indubbiamente il concetto di ripetizione che risulta del tutto essenziale nell’immagine GIF. Per seguire ancora la traccia di Agamben, la ripetizione che contraddistingue la GIF e che produce il suo anadamento discontinuo e frammentario non dà luogo a un ritorno dell’identico ma, ponendosi come matrice della differenza, è in grado di generare profonde tensioni, riconducibili *in primis* alla dialettica di movimento e immobilità presente nell’immagine. All’interno della GIF animata, la restituzione di un movimento filmico “originario” si accompagna dunque, inevitabilmente, alla rinnovata percezione della presenza del singolo *still frame*, il quale, superata ogni esigenza di continuità e linearità, recupera quel ruolo “attivo” che gli era stato negato con l’avvento del cinema istituzionale narrativo<sup>486</sup>.

Le potenzialità relative alla GIF analitica riguardano quindi la capacità di tornare, per citare Eivind Røssaak, a una forma di «negoiazione»<sup>487</sup> tra l’immagine filmica e l’immobilità, individuabile, come ha ampiamente dimostrato Tom Gunning<sup>488</sup>, ai primordi del medium cinematografico. Merito della GIF analitica e della sua natura “gestuale” è dunque quello di diffondere nuovamente un’idea di immagine in movimento puramente esperienziale, anti-narrativa e pervasa da forze dialettiche<sup>489</sup>, un

---

<sup>485</sup> Ivi, pp. 64-65

<sup>486</sup> Si rimanda, in particolare, al paragrafo 1.1 del presente lavoro.

<sup>487</sup> Cfr. Eivind Røssaak, *The Still/Moving Image: Cinema and the Arts*, pp. 10-11.

<sup>488</sup> Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator”, cit.

<sup>489</sup> A tale proposito, Hampus Hagman afferma giustamente: «The gif carries the gesture of movement to an ethical level beyond mere subjective cinephilia. The main difference from earlier cinema is that the gif makes our fascination with movement communicable and shareable, rather than just being the source of private consumption» (Hampus Hagman, “The Digital Gesture: Rediscovering Cinematic Movement Through GIFs”, cit.).

“flip-book digitale” suscettibile di essere considerato, per seguire ancora Agamben, «almeno nello stesso senso in cui Benjamin ebbe una volta a paragonare l’immagine dialettica a quei quadernetti, precursori del cinematografo, che, sfogliati rapidamente, producono l’impressione del movimento»<sup>490</sup>.

L’opportunità di ripensare, attraverso la “forza” analitica della GIF animata, il rapporto tra il movimento e l’immobilità nell’immagine filmica ci riporta, necessariamente, a rivalutare anche il concetto di “senso ottuso” espresso da Roland Barthes nell’ambito delle sue riflessioni sul cinema<sup>491</sup>. Come abbiamo già osservato precedentemente, Barthes, all’interno di un importante saggio intitolato “Il terzo senso. Note di ricerca su alcuni fotogrammi di Ejzenštejn”, decreta che il “senso ottuso”, vale a dire il livello dell’immagine nel quale risiede, a suo avviso, la nozione stessa di “filmico”, sia riscontrabile non nella componente “suprema” del movimento cinematografico, bensì nella staticità del singolo fotogramma. Nel concepire un’idea di cinema fondata non sul presupposto di un “intero” coerente e unitario, bensì sulla discontinuità del frammento individuale rappresentato dallo *still*, Barthes ipotizza il bisogno di arrestare il flusso narrativo e continuo delle immagini proiettate sullo schermo, per ricercare, invece, la “controstoria” disseminata e reversibile che si cela oltre il contenuto diegetico della pellicola.

L’esplorazione di un Tumblr come quello creato dalla *GIF artist* Nitrate Diva<sup>492</sup> e di un blog come *If we don’t, remember me*, ideato da Gustaf Mantel nel 2010<sup>493</sup>, risulta, sotto questo aspetto, particolarmente significativa: il lavoro di ambedue gli artisti si concentra sulla realizzazione di GIF animate a partire da *stills* estrapolati da film classici della storia del cinema – Nitrate Diva da pellicole per lo più risalenti alla prima metà del Novecento, come ad esempio *Venere bionda* (Joseph Von Sternberg, 1932) e *La tentatrice* (Fred Niblo, 1926), Gustaf Mantel, invece, da film solitamente più recenti, tra cui *Le iene* (Quentin Tarantino, 1992) e *L’uomo che non c’era* (Joel ed Ethan Coen, 2001). In entrambi i casi, l’appropriazione degli *stills* cinematografici non si riconduce a una volontà di ricreare nuovamente un contenuto narrativo ma, piuttosto, all’esigenza di arrestare il flusso del film di partenza al fine di esplorare ciò che si cela

---

<sup>490</sup> Giorgio Agamben, “Note sul gesto”, cit., p. 49.

<sup>491</sup> Si veda il paragrafo 1.4 del presente lavoro.

<sup>492</sup> <http://nitratediva.tumblr.com/>; [consultato il 01/03/2015].

<sup>493</sup> <http://iwdrn.tumblr.com/>; [consultato il 01/03/2015].

nella tensione dialettica tra il movimento e l'immobilità delle immagini. I lavori realizzati da Nitrate Diva e da Gustaf Mantel dimostrano, inoltre, la presenza di una componente squisitamente cinefila all'interno della GIF animata, in grado di emergere dalla frammentarietà «deliberatamente soggettiva»<sup>494</sup> attraverso cui vengono selezionati gli *stills*. Hagman, in questa prospettiva, riconosce nel concetto di «cinematic excess»<sup>495</sup> formulato da Kristin Thompson in riferimento al senso ottuso barthesiano, una nozione utile a esplorare le dinamiche cinefile presenti nella GIF:

Kristin Thompson has built upon Barthes's discussion of the third meaning in order to develop a "concept of cinematic excess." Excess is that which is not contained by a film's unifying structures: "At that point where motivation fails, excess begins". Thompson suggests that one way to become aware of excess is through experimental films that examine already existing films, rearranging and repeating their components and bringing forth other qualities than those relating to narrative. After discussing films that have proceeded along these lines, such as Ken Jacobs' *Tom, Tom, the Piper's Son* (1969) and Joseph Cornell's *Rose Hobart* (late 1930s), Thompson disclaims that she "mean[s] to imply that the spectator or critic will be led to aesthetic creations of their own as a result of watching for excess". And yet, this is precisely what has happened. [...] By intensifying the excessive moments through repetitive looping and posting them online, viewer has now become purveyor of cinephiliac moments<sup>496</sup>.

All'interno della GIF animata, l'immobilità che coesiste con il movimento gestuale e che produce una tensione capace di reiterarsi indefinitamente in un *loop*, può essere considerata, in tal senso, una forma di "eccesso cinematografico". Il blog *If we don't, remember me* porta, di fatto, alle estreme conseguenze questa possibilità: nell'impiegare la tecnica del *cinemagraph*<sup>497</sup> – vale a dire una tipologia specifica di GIF animata, definita a più riprese come una sorta di ibrido tra fotografia e video<sup>498</sup>, tesa a introdurre

<sup>494</sup> È in questi termini che Raymond Bellour si riferisce al senso ottuso individuato da Barthes; si veda: Raymond Bellour, "L'interruzione, l'istante", cit., p. 114.

<sup>495</sup> Kristin Thompson, "The Concept of Cinematic Excess", *Ciné-Tracts: A Journal of Film, Communications, Culture, and Politics*, Vol. 1, No. 2, Summer 1977, pp. 54-64.

<sup>496</sup> Hampus Hagman, "The Digital Gesture: Rediscovering Cinematic Movement Through GIFs", cit.

<sup>497</sup> All'interno del prossimo sottoparagrafo approfondiremo le caratteristiche e le modalità operative connesse al *cinemagraph*.

<sup>498</sup> Si vedano, ad esempio: Neel Joshi, Sisil Mehta, Steven Drucker, Eric Stollnitz, Hugues Hoppe, Matt Uyttendaele, Michael Cohen, "Cliplets: Juxtaposing Still and Dynamic Imagery", *paper* presentato in occasione del symposium "User Interface Software and Technology" (UIST), Cambridge, Massachusetts,

in un'immagine statica il movimento “sottile” di uno o pochi dettagli – Gustaf Mantel dichiara di produrre «animated movie stills»<sup>499</sup>, ovvero di operare su una serie di fotogrammi filmici preesistenti, combinandone la fissità a un'animazione spesso improvvisa e talvolta quasi impercettibile. Alcune tra le immagini più interessanti presenti nel blog appaiono inizialmente completamente immobili; solo dopo un'osservazione piuttosto prolungata queste GIF esibiscono un movimento che, agli occhi dello spettatore, risulta tanto inatteso quanto sorprendente. Un'immagine significativa, sotto tale aspetto, è ad esempio quella che mostra un primo piano di Ivana Karbanová nel film *Le margheritine* (Vera Chytilova, 1966)<sup>500</sup>: al principio, la GIF animata ritrae il volto e gli occhi dell'attrice rivolti immobili verso l'alto; lo spettatore intento a fissare l'immagine dovrà aspettare più di dieci secondi per assistere al momento in cui lo sguardo della protagonista si sposterà inaspettatamente in direzione frontale. Se Hagman individua nel funzionamento peculiare di queste GIF animate un effetto che «is not unlike the moment in Chris Marker's *La Jetée* (1962) when, in the midst of a film composed of still images, there is a sudden eruption of movement as the girl opens her eyes»<sup>501</sup>, esse si pongono, a nostro avviso, come immagini emblematicamente analitiche capaci di indurci a riflettere nuovamente sulla tensione tra l'immobilità e il movimento che – come ha dimostrato Tom Gunning nelle sue indagini sulle prime proiezioni Lumière – si situa all'origine stessa dell'immagine filmica.

Attraverso il potenziale analitico della GIF animata, il fotogramma, non più inteso come mera “controparte” invisibile del movimento filmico, torna in evidenza per esibire le strutture dell'immagine cinematografica indipendentemente da ogni determinazione connessa al racconto. Decontestualizzati e ripetuti indefinitamente in *loop*, i momenti narrativamente “minori” del film vengono riscoperti assieme alla componente immobile dell'immagine costituendo con essa una “contronarrazione” o un “eccesso”, in grado di ristabilire le tensioni originarie del “filmico”, liberandole dalle costrizioni di un significato lineare e compiuto.

---

October 7-10, 2012; [http://research.microsoft.com/pubs/164257/paper\\_tr.pdf](http://research.microsoft.com/pubs/164257/paper_tr.pdf); Kelly Marshall, “Animated GIFs: A Throwback to Cinema's Beginnings”, (24/02/2015); <http://daily.jstor.org/ANIMATED-GIFS-A-THROWBACK-TO-CINEMAS-BEGINNINGS/>; [consultati il 01/03/2015].

<sup>499</sup> <http://iwdrn.tumblr.com/>; [consultato il 01/03/2015].

<sup>500</sup> Si veda: <http://iwdrn.tumblr.com/post/8300173846>; [consultato il 01/03/2015].

<sup>501</sup> Hampus Hagman, “The Digital Gesture: Rediscovering Cinematic Movement Through GIFs”, cit.



### 3.2.4 GIF fotografica

Se Matthew Fuller ha riconosciuto nella GIF la possibilità di introdurre all'interno di un'immagine statica la forma ciclica e ripetitiva del *loop*<sup>502</sup>, la GIF fotografica – vale a dire un'immagine che, pur mantenendo un forte legame con lo status di fotografia, viene combinata a uno o più elementi animati – risulta in grado di dimostrare in maniera emblematica questo potenziale generativo. Segnatamente, come abbiamo visto anche nel precedente capitolo attraverso i lavori di Nancy Davenport e David Claerbout<sup>503</sup>, la fotografia contemporanea investiga sovente la nozione di temporalità giungendo a misurarsi, attraverso varie strategie, con concetti come movimento e durata. La compresenza di immobilità e movimento e la ripetizione insistita e straniante che contraddistinguono una GIF fotografica conducono innanzitutto, a parere di Daniel Rubinstein, a una necessaria revisione dei concetti di rappresentazione e realismo connessi usualmente alla fotografia<sup>504</sup>. In tale prospettiva, un esempio interessante di come la GIF possa essere in grado di mettere in discussione le convenzioni istituzionalizzate relative all'immagine fotografica, è riscontrabile nelle operazioni prodotte da un artista come Flux Machine<sup>505</sup>, il quale realizza GIF animate a partire da fotografie d'epoca risalenti al diciannovesimo secolo e ai primi anni del Novecento. Nel sovvertire, addirittura, la stessa “aura” di memoria che avvolge le immagini fotografiche antiche, Flux Machine giustappone all'immobilità degli scatti da lui recuperati inquietanti forme di animazione e reiterazione dell'immagine, giungendo a realizzare una sorta di rifunzionalizzazione della fotografia spiritica ottocentesca, capace di far emergere, per certi versi, una versione “digitale” dell'idea del perturbante fotografico<sup>506</sup>. In tal senso, il lavoro di un *GIF artist* come Flux Machine esemplifica chiaramente la seguente osservazione di Rubinstein:

Photographic GIF [...] contains nano-traces of both movement and rest and therefore seems to question the very desire for an image to say something meaningful and so it

---

<sup>502</sup> Si rimanda alla nota n. 416 del presente lavoro.

<sup>503</sup> Si rimanda ai sottoparagrafi 2.4.1 e 2.4.2 del presente lavoro.

<sup>504</sup> Cfr. Daniel Rubinstein, “Gif Today”, cit.

<sup>505</sup> <http://fluxmachine.tumblr.com/> ; [consultato il 02/03/2015].

<sup>506</sup> Sulla connessione tra fotografia e perturbante si veda, ad esempio: Rosalind Krauss, *Teoria e storia della fotografia*, Milano, Bruno Mondadori, 2000, pp. 169-204.

acts as a reminder – for those who need reminding – that representation is only one systems among others<sup>507</sup>.

La ripetizione e il ritmo alla base del funzionamento della GIF fotografica – così come, ovviamente, alla base di ogni GIF animata – tendono dunque, inevitabilmente, a privare la fotografia della sua condizione costitutiva di «agente della rappresentazione automatica»<sup>508</sup>, ponendo la circolarità del *loop* come fondamento di una struttura esperienziale differente e alternativa rispetto a quella relativa alla mera referenzialità; l'immagine fotografica si libera così, ad avviso di Rubinstein, dalle costrizioni del significato, giungendo ad abbracciare un diverso concetto di visione in grado di comprendere, simultaneamente, un nuovo assetto percettivo: «It is not I – scrive ancora l'autore – who is looking at a still image but it is the blinking GIF that affords me the experience of stillness by flashing at me any number of times»<sup>509</sup>.

In particolare, la peculiare «experience of stillness» citata da Rubinstein risulta riscontrabile, significativamente, nell'ambito di una tipologia specifica di GIF animata denominata *cinemagraph*. Definibile come una vera e propria “fotografia vivente”, il *cinemagraph* è un'immagine quasi completamente fissa, all'interno della quale sono presenti, tuttavia, uno o pochi dettagli che ripetono indefinitamente un movimento “sottile”, talvolta quasi impercettibile. Se la prima apparizione di questo genere di GIF animata è riconducibile alle immagini postate a partire dal 2010 sul già citato blog *If we don't, remember me* creato da Gustaf Mantel, il termine *cinemagraph* è coniato nel 2011 dalla fotografa Jamie Beck e dal graphic designer Kevin Burg, i quali identificano nella struttura reiterativa del *loop* che sottende al funzionamento di questo tipo di immagine la possibilità di far durare potenzialmente all'infinito un singolo istante<sup>510</sup>. La presenza di un movimento ripetitivo e circolare tende a generare, in tal senso, un'animazione sospesa e un'esperienza percettiva frammentaria, attraverso cui il fruitore si trova di fronte all'impossibilità di vedere il movimento dell'immagine senza percepire, simultaneamente, la sua “controparte” statica, confondendo quindi irrimediabilmente concetti come istante e durata.

---

<sup>507</sup> Daniel Rubinstein, “GIF Today”, cit.

<sup>508</sup> Elio Grazioli, *Corpo e figura umana nella fotografia*, Milano, Bruno Mondadori, 1998, p. 82.

<sup>509</sup> Daniel Rubinstein, “GIF Today”, cit.

<sup>510</sup> Cfr. Jamie Beck e Kevin Burg in Kornhaber Brown (producer), *Animated GIFs: The Birth of a Medium*, (07/03/2012); File Video, PBS Digital Studios: Off Books; <http://www.youtube.com/watch?v=vuxKb5mxM8g>; [consultato il 02/03/2015].

Già a partire dal suo nome, il *cinemagraph* sembra voler costituire una sorta di “nuovo” medium in grado di introiettare specificamente lo spazio interstiziale che sussiste tra la fotografia e il cinema, introducendo così un’esperienza visuale capace di restituire attraverso le immagini l’intensità di concetti come sospensione e ciclicità. Il *cinemagraph* si pone, sotto questo aspetto, come un’immagine fotografica ibrida e paradossalmente animata, ottenuta attraverso la manipolazione di tecniche provenienti dalla fotografia, dal cinema, dal video e anche dal collage; gli elementi in movimento che costituiscono la GIF vengono in questo caso isolati all’interno dell’immagine, al fine di creare un contrasto straniante tra l’immobilità complessiva dello *still* e l’animazione del singolo dettaglio<sup>511</sup>.

Mediante più sofisticate e “belle artisticamente” rispetto alle tipologie “popolari” di GIF<sup>512</sup>, i *cinemagraphs* – che a partire dal 2011 si diffondono velocemente all’interno del Web attraverso social network che consentono la condivisione di fotografie come Flickr e Tumblr – nascono come piccole animazioni “di qualità”, testimoniando il verificarsi di un’ “evoluzione” tecnologica ed estetica della *GIF art*, riconducibile alla sua progressiva assimilazione alla fotografia di moda, alla pubblicità e al design. La coppia Jamie Beck e Kevin Burg, ad esempio, “inventano” il dispositivo del *cinemagraph* allo scopo di impiegarlo *in primis* nell’ambito delle immagini di moda<sup>513</sup>, concependo di conseguenza un uso della GIF che tende di fatto a contrapporsi all’idea originaria di “economia” e “bassa fedeltà” connessa a questo tipo di immagine. Pur “tradendo”, almeno in parte, lo spirito implicitamente “anti-estetico” del Graphics Interchange Format, l’uso *glamour* delle GIF fotografiche da parte di Beck e Burg è in grado di dimostrare pienamente le potenzialità del *cinemagraph*, operando con ricercatezza sull’immagine allo scopo di far emergere l’intensa qualità espressiva che si situa tra il movimento e l’immobilità. Meghan Niewland, artista e studiosa del recente fenomeno della *cinemagraphography*, a tale proposito scrive:

---

<sup>511</sup> Per ulteriori approfondimenti sugli aspetti tecnici relativi alla creazione dei *cinemagraph*, si veda, ad esempio: James Tompkin, Fabrizio Pece, Kartic Subr, Jan Kautz, “Towards Moment Imagery: Automatic Cinemagraphs”, *Proceedings of the 2011 Conference for Visual Media Production*, Washington, IEEE Computer Society Washington, 2011, pp. 87-93; <http://vecg.cs.ucl.ac.uk/Projects/AutoCinemagraphs/autocinemagraphs.pdf>; [consultato il 02/03/2015].

<sup>512</sup> Gli strumenti “standard” per la realizzazione dei *cinemagraphs* sono, infatti Adobe Photoshop, Adobe After Effects e una macchina fotografica sorretta da un treppiedi per garantire la perfetta nitidezza dell’immagine.

<sup>513</sup> I primi *cinemagraphs* prodotti da Beck e Burg vengono realizzati in occasione della “New York Fashion Week” nel febbraio del 2011; si rimanda alla pagina <http://cinemagraphs.com/nyfw/>, [consultato il 02/03/2015].

It is not simply the movement that carries the realistic thematic quality, but rather the combination of the still with the movement and the repetition which intensifies it. Depending on the subject, cinemagraphs can reflect an unsettling, almost ghostly image of the real. Still photographs are familiar, but the conjunction of the still with movement in this media is unexpected for the viewer, which can result in an uncanny undertone in the work, particularly when involving people or facial movement<sup>514</sup>.

Nel riconoscere nel *cinemagraph* «a merger of more traditional photography, cinematography and animation»<sup>515</sup>, Niewland individua in questa tipologia di GIF l'attuazione di una peculiare manipolazione del concetto di tempo. In tale prospettiva, il *cinemagraph* costituisce un'immagine fotografica in cui l'investigazione della temporalità si riconduce alla composizione ripetuta di un singolo movimento in un'immagine fissa, sostituendo alla mera referenzialità attribuita, talvolta, alla fotografia e al movimento e alla *continuity* del cinema istituzionale, la reiterazione straniante e potenzialmente infinita di un dettaglio insignificante, di un'istante fotografico formulato, similmente alle operazioni di Marey, in termini di durata. In maniera per certi versi analoga alle indagini condotte nell'ambito della cronofotografia del diciannovesimo secolo, Niewland afferma che «the essence of cinemagraph is to highlight an event to make the viewer aware of its existence [...] by framing it temporally»<sup>516</sup>, giungendo così a evidenziare la natura essenzialmente analitica di questo tipo di immagine.

Noraly Schiet, dal canto suo – contrapponendosi in una certa misura a Daniel Rubinstein e all'idea della GIF fotografica intesa come immagine capace di mettere in discussione la nozione stessa di rappresentazione – individua una connessione piuttosto diretta tra il *cinemagraph* e un concetto di “nostalgia” capace di riallacciarsi, in modo molteplice, alle potenzialità stesse del “fotografico” così come concepito da Roland Barthes. Riconoscendo, primariamente, una serie di analogie tra il funzionamento dell'odierno *cinemagraph* e le sperimentazioni con il zoopraxiscopio realizzate da

---

<sup>514</sup> Meaghan Niewland, *Framed in Time: A Cinemagraph Series. Literature Review*, p. 5; <http://www.niewland.com/cinemagraphs/FramedInTime-LiteratureReview.pdf> (02/05/2012); [consultato il 02/03/2015].

<sup>515</sup> *Ibidem*.

<sup>516</sup> Ivi, p. 9.

Eadweard Muybridge, Schiet identifica in queste due pratiche il medesimo desiderio di “portare in vita” la staticità di un’immagine fotografica, creando con essa una breve animazione fondata sul *loop*<sup>517</sup>. Nel riscontrare all’interno del *cinemagraph* la volontà di produrre una tensione tra l’immobilità e il movimento per molti versi simile a quella compiuta dai dispositivi ottici del diciannovesimo secolo, la studiosa individua una prima componente nostalgica nella nozione “archeologica” di animazione messa in atto da questo tipo di immagine digitale.

Il legame tra il *cinemagraph* e la nostalgia di cui discute successivamente Schiet è connesso all’idea “costitutiva” di «how it was back then» veicolata dalla fotografia, dunque a un’intensificazione del rapporto tra il passato e l’immagine fotografica che, a parere della studiosa, si verifica attraverso l’impiego di questo genere di GIF. Citando rispettivamente Susan Sontag e Jennifer Green-Lewis, l’autrice infatti scrive: «Photography is the medium *par excellence* for nostalgia; “everything exists to end in a photograph”, and “the death or loss is a precondition of nostalgia”. So, death and nostalgia are related in some way»<sup>518</sup>. È a partire da questa nozione di morte che Schiet si riallaccia alle considerazioni di Barthes sul “fotografico” giungendo ad applicarle al *cinemagraph*: proponendo di considerare la parte immobile dell’immagine come lo *studium* e quella in movimento come il *punctum*, l’autrice, a un primo sguardo, sembra tradire la posizione barthesiana secondo cui «il particolare viene fornito per caso e senza scopo»<sup>519</sup>, dal momento che all’interno del *cinemagraph* il movimento dell’immagine non è casuale, ma ottenuto invece intenzionalmente dall’artista. Schiet giustifica la sua riflessione nel modo seguente:

Barthes explicitly related the photograph to death. [...] This means not only that the photograph is motionless, but also that the photographed is forever in the same position, as to say anesthetized. A cinemagraph consists of multiple frame; when strictly relying on Barthes, this would mean that the magic appeal would not be apparent, since the otherwise “dead moment” would be passing on. But since the cinemagraph has a part that is frozen and the moving part only consists of frames that run for no longer than a

---

<sup>517</sup> Cfr. Noraly Schiet, “From Muybridge to Cinemagraph: Renewed Interest & Nostalgia in the Animated Image”, *Journal of Visual Culture*, 11(1), 2012, pp. 1-10, (7/11/2012); [https://www.academia.edu/6965883/From\\_Muybridge\\_to\\_Cinemagraph\\_renewed\\_interest\\_and\\_nostalgia\\_in\\_the\\_animated\\_image](https://www.academia.edu/6965883/From_Muybridge_to_Cinemagraph_renewed_interest_and_nostalgia_in_the_animated_image), pp. 5-6; [consultato il 02/03/2015].

<sup>518</sup> Ivi, p. 11.

<sup>519</sup> Roland Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, cit., p. 43.

second or so, one *could* argue that the appeal of the cinemagraph in relation to death is even greater than that of the photograph<sup>520</sup>.

In definitiva, Schiet concepisce il *cinemagraph* come un'immagine incessantemente *in between* tra la qualità melanconica e nostalgica della fotografia e il carattere «proteso»<sup>521</sup> – seppure, in questo caso, in un movimento estremamente breve – del cinema: esattamente a causa della straordinaria brevità del *loop*, l'immagine, ad avviso dell'autrice, appare fissa e sempre uguale a se stessa e il sottile movimento da cui è attraversata giunge ad aumentare, paradossalmente, questa sensazione di immobilità.

Nel produrre la possibilità di concepire un nuovo medium contraddistinto da un proprio linguaggio peculiare, il concetto di *loop* così centrale nel *cinemagraph* implica, tuttavia, una nozione di temporalità circolare e ipnotica che, come ha osservato anche Noraly Schiet, trova il proprio fondamento nel funzionamento di apparati visuali del diciannovesimo secolo come ad esempio il zoopraxiscopio. Sotto questo aspetto, Meghan Niewland riconosce nel *cinemagraph* una nuova tipologia di immagine fotografica che, al tempo stesso, costituisce un'espressione emblematica di ciò che Lev Manovich, in conseguenza all'avvento delle tecnologie digitali, ha individuato come il sostanziale ritorno dell'immagine in movimento a un concetto “archeologico” di animazione: se da un lato, infatti, Manovich giunge a teorizzare lo sviluppo di un cinema digitale caratterizzato da un «costruzione manuale delle immagini che [...] rappresenta un ritorno alle pratiche paleo-cinematografiche del XIX secolo»<sup>522</sup>, dall'altro lo studioso americano identifica esattamente nella “semplice” e ripetitiva circolarità del *loop* la struttura più elementare alla base del movimento filmico stesso<sup>523</sup>.

All'interno del prossimo paragrafo analizzeremo le modalità attraverso cui il *loop* all'interno della GIF animata sia capace di contrastare la struttura progressiva con cui in genere identifichiamo il concetto di tempo, suggerendo un possibile modello di pensiero storico-cronologico anti-lineare.

---

<sup>520</sup> Noraly Schiet, “From Muybridge to Cinemagraph: Renewed Interest & Nostalgia in the Animated Image”; cit, p. 13.

<sup>521</sup> Roland Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, cit., p. 90.

<sup>522</sup> Cfr. Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002, p. 363.

<sup>523</sup> Cfr. Ivi, p. 366.

### 3.3 La molteplicità del *loop*

All'inizio del presente capitolo, attraverso una citazione del teorico della fotografia Daniel Rubinstein<sup>524</sup>, abbiamo immediatamente fatto riferimento al concetto di obsolescenza che accompagna il ritorno della GIF animata nel panorama artistico e mediale contemporaneo. Rubinstein associa la rinnovata diffusione del Graphics Interchange Format a una fase della storia del Web in cui esso è ormai sufficientemente avanzato per trarre ispirazione dalla sua stessa obsolescenza. Dal canto suo un'altra autrice, Kelli Marshall, ha definito la GIF animata come un dispositivo dall'essenza implicitamente "nostalgica"; interrogandosi sulle ragioni per le quali artisti e *users* sentono l'urgenza di condividere massicciamente sul Web questo tipo di immagine, Marshall ha supposto la seguente motivazione:

So why this interest in creating, posting, and sharing animated gifs online? [...] One blogger [Leigh Alexander] claims it's because they are nostalgic, reminding us of the "exciting frontier culture of the Internet's early days" where computer users were exposed to a variety of images, "the wildest, most beautiful or most depraved things that the world has to offer"<sup>525</sup>.

L' "aura" desueta connessa alla GIF animata – riconosciuta unanimemente da studiosi, artisti e utenti comuni – si riconduce tuttavia, a nostro avviso, a ulteriori specificità capaci di aggiungersi a quelle già individuate da Rubinstein e Marshall. Segnatamente, il formato di immagine GIF assume oggi una connotazione che, per adottare un'efficace definizione coniata da Hal Foster, possiamo qualificare come «fuori sincrono» rispetto agli attuali sviluppi tecnologici; in accordo con quanto ha affermato Foster, infatti:

Una [...] strategia di questa condizione del "venire-dopo" è la messa in atto di forme *fuori sincrono* [...]. Qui la strategia è immaginare un nuovo media a partire dai resti delle vecchie forme, tenere insieme gli elementi che appartengono a epoche diverse, in un'unica struttura visiva. Ancora una volta, nei suoi esempi migliori, c'è una doppia

---

<sup>524</sup> Si rimanda alla nota n. 405 di questo lavoro.

<sup>525</sup> Kelli Marshall, "Animated GIFs: A Throwback to Cinema's Beginnings", cit.

riflessività al lavoro; un mezzo viene (ri)costituito in modo ripetitivo, ma aperto anche ad un significato sociale, una maniera per ricordarci che spesso la “forma” non è nient’altro che il contenuto storicamente sedimentato<sup>526</sup>.

Fortemente connesso alla nozione di obsolescenza, il concetto di “fuori sincrono” espresso da Foster si riallaccia direttamente alla possibilità di creare un nuovo medium capace di far coesistere in sé elementi cronologicamente e tecnologicamente diversi. Ipotizzato *in primis* da una pioniera della *GIF art* come Olia Lialina<sup>527</sup>, lo status di medium attribuito alla GIF animata, teorizzato peraltro da un numero sempre crescente di artisti, consente al formato GIF di porsi come uno strumento in grado di operare, per seguire ancora Foster, in termini storici – dunque con uno sguardo analitico rivolto al passato – offrendo al tempo stesso interessanti spunti di indagine sulla condizione dell’immagine contemporanea.

Le modalità attraverso cui è possibile concepire la GIF animata in qualità di medium si riconducono, evidentemente, agli attuali dibattiti – compiuti sia nell’ambito dell’arte contemporanea sia in quello dei *film studies* – riguardanti la questione della specificità mediale alla luce dell’attuale *digital turn*. Come abbiamo osservato nel secondo capitolo, l’interesse dell’arte odierna verso la nozione di obsolescenza risulta strettamente correlato a una rinnovata analisi del concetto di medium, la quale, affrancando tale nozione dai suoi aspetti tradizionalmente puristi e squisitamente formalisti, è capace di dar luogo a importanti zone di dialogo tra *film studies* e pratiche artistiche, aprendo a soluzioni necessariamente *interdisciplinari* capaci di coinvolgere dialetticamente istanze diverse<sup>528</sup>. A questo proposito, riportiamo un’altra utile citazione di Hal Foster riguardante ancora la nozione di “fuori sincrono”:

Le pratiche che ho in mente spesso trattano alcuni generi o media come se fossero integrati, non li mescolano mai tra loro in maniera post-storica. Al contrario, si impegnano nelle trasformazioni formali, a condizione che anche tali trasformazioni parlino di preoccupazioni estrinseche. Queste pratiche, dunque, puntano ad una semi-

---

<sup>526</sup> Hal Foster, *Design & Crime*, Milano, Postmedia, 2003, pp. 125-126.

<sup>527</sup> A tale riguardo si veda, ad esempio: Olia Lialina, “Animated GIF as a medium”, cit.; si veda, inoltre: Kornhaber Brown (producer), *Animated GIFs: The Birth of a Medium*, cit.

<sup>528</sup> Si rimanda specificamente al paragrafo 2.1 del presente lavoro.



autonomia del genere e del mezzo [...]. Così facendo queste pratiche spesso occultano le vere posizioni tra intrinseco ed estrinseco, interno ed esterno<sup>529</sup>.

La condizione implicitamente dialettica della GIF animata sembra poter collocare questo tipo di immagine in una direzione analoga a quella indicata da Foster. Se il critico americano fa riferimento a una serie di pratiche artistiche capaci di integrare «intrinseco ed estrinseco», «interno ed esterno», il Graphics Interchange Format risulta in grado di attuare un simile intervento impiegando concetti come movimento e immobilità, presente e passato. È quindi sotto tale aspetto che la qualità obsoleta della GIF animata non riguarda esclusivamente la provenienza di questo formato digitale dalla cultura tecnologica degli anni Ottanta, ma si riconduce, piuttosto, alla capacità del medium di far coesistere all'interno di sé – specularmente alla dialettica di movimento e immobilità – una tensione definibile al contempo come post-cinematografica e pre-cinematografica.

In questa prospettiva, la coesistenza di cinema e fotografia, di animazione e staticità che caratterizza la GIF non costituisce esclusivamente un immediato lessico visivo-gestuale connesso all'odierna “cultura della distrazione”, ma giunge a richiamare una nozione “archeologica” di animazione che individua nella ripetitività e nell'intermittenza del *loop* – ovvero nella struttura più elementare alla base dell'immagine in movimento – il proprio principio compositivo. Come afferma infatti Lev Manovich:

Zootrope, Phonoscope, Tachyscope e Kinetoscope si basavano sui loop, sequenze di immagini che riproducevano delle azioni complete e in continuazione. Per tutto il XIX secolo, i loop divennero sempre più lunghi. Il Thaumatrope (1825), in cui un disco con due immagini diverse dipinte su ciascuna faccia veniva fatto ruotare rapidamente attorcigliando le corde che vi erano attaccate, era sostanzialmente un loop ridotto in forma essenziale: due elementi che si sostituivano l'uno all'altro in successione. Nello Zootrope (1867), una dozzina di immagini venivano posizionate lungo una circonferenza. Il Mutoscope, popolare in America per tutti gli anni 1890, allungò la durata del loop, collocando una serie d'immagini in senso radiale su un asse. Persino il Kinetoscope di Edison (1892-1896), la prima macchina cinematografica che utilizzò la

---

<sup>529</sup> Hal Foster, *Design & Crime*, cit.

pellicola, continuava a disporre le immagini in un circuito. Quindici metri di pellicolari traducevano in una presentazione di una ventina di secondi: un genere il cui potenziale sviluppo cessò quando il cinema adottò una forma narrativa molto più lunga<sup>530</sup>.

Apparati come il taumatropio, lo zootropio e il mutoscopio producevano, dunque, un tipo di movimento ripetitivo e frammentario capace di creare un piacere visuale istantaneo ed effimero, fondato, sostanzialmente, sulla differenza paradossale tra l'immobilità dell'immagine e la sua improvvisa messa in moto nel momento in cui il dispositivo veniva azionato<sup>531</sup>. Nel proporre esperienze visuali puramente mostrative e fugaci, basate su «rotazione, ripetizione e brevità»<sup>532</sup>, gli apparati ottocenteschi non si ponevano semplicemente come antesignani primitivi del cinema istituzionale e dei suoi principi strutturali di *continuity* e progressione lineare; come ha osservato Tom Gunning, in virtù della loro frammentarietà e discontinuità, tali dispositivi «displayed a dialectical relation between still and moving images»<sup>533</sup>, mostravano, quindi, l'esistenza di una reciprocità tra l'immobilità e il movimento dell'immagine che sarebbe stata obliata proprio dal successivo avvento del cinema come arte meramente narrativa, fondata sull'illusione di unitarietà dello spazio finzionale e sull'apparente continuità del flusso temporale.

Operando a loro volta in termini di *loop*, intermittenza e frammentarietà, le GIF animate sembrano generare nuovamente la possibilità di stabilire un modello estetico e percettivo per molti versi analogo a quello connesso ai dispositivi ottici ottocenteschi. Non è quindi casuale l'attuale e diffusa pratica di convertire in formato GIF le figure in movimento appartenenti a molti giocattoli ottici del diciannovesimo secolo<sup>534</sup>. Generando, essenzialmente, esperienze visuali fondate sulla discontinuità, la GIF animata produce «una catena di shock» e «una successione di soglie» capaci di ricongiungersi, forse inaspettatamente, a ciò che André Gaudreault e Nicolas Dulac

---

<sup>530</sup> Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., pp. 366-367.

<sup>531</sup> Cfr. Eivind Røssaak, "The Still/Moving Field: An Introduction", in Id. (a cura di), *Between Stillness and Motion: Film, Photography, Algorithms*, cit., p. 12.

<sup>532</sup> Nicolas Dulac, André Gaudreault, "Il principio e la fine... Tra fenachistoscopo e cinematografo: l'emergere di una nuova serie culturale", cit., p. 186.

<sup>533</sup> Tom Gunning, "The Play between Still and Moving Images: Nineteenth-Century 'Philosophical Toys' and Their Discourse", cit., p. 40.

<sup>534</sup> Si veda, ad esempio: Amar Toor, "The Psychedelic and Grotesque Proto-GIFs of the 19<sup>th</sup> Century", (25/10/2013); <http://www.theverge.com/2013/10/25/5027890/the-psychedelic-and-grotesque-proto-gifs-of-the-19th-century>; [consultato il 03/03/2015].

hanno definito, nell'ambito delle loro riflessioni sul concetto di *cinématographie-attraction*, «la grande serie culturale delle *immagini animate*»<sup>535</sup>.

Con il termine *cinématographie-attraction* – o in inglese “kine-attractography”<sup>536</sup> – Gaudreault indica la centralità del principio dell'attrazione nelle pratiche dell'immagine in movimento collocabili già a partire dal 1830:

L'esperienza della cinematografia-attrazione è, essenzialmente, un'esperienza del discontinuo, piena di rotture e di scarti, un'esperienza che consiste in una catena di shock, in una successione di soglie. Incidentalmente, la nozione di soglia è qui particolarmente utile perché permette di problematizzare le diverse forme di discontinuità che punteggiano il percorso della serie delle immagini animate, in funzione di due *principi strutturanti primi* che la attraversano e la modulano: l'attrazione e la narrazione. Indagheremo la serie culturale delle “immagini animate” a partire dalle sue stesse origini, con quei giochi ottici rappresentati da fenachistoscopi, zootropi e prassinoscopi. Vedremo come può essere utile affrontare la cinematografia-attrazione ricollocondola in un contesto che faccia risalire a prima della data feticcio del 28 dicembre 1895 quella tradizione da cui scaturirebbe<sup>537</sup>.

Ad avviso di Gaudreault, il principio dell'attrazione è quindi riconducibile a un periodo precedente all'affermazione del cinematografo, all'effetto di transitorietà e di intermittenza prodotto da dispositivi ottici come il fenachistoscopo e lo zootropio. Dulac e Gaudreault individuano nelle limitazioni tecniche relative agli apparati ottici del diciannovesimo secolo un aspetto capace di influenzare la determinazione stessa del principio dell'attrazione, “condannando” il dispositivo «alla presentazione ripetitiva e

---

<sup>535</sup> Pur non riferendosi esplicitamente alle GIF animate, la seguente citazione di Dulac e Gaudreault risulta estremamente significativa: «È interessante – scrivono Dulac e Gaudreault – osservare la recente evoluzione delle immagini animate nei supporti digitali. Come faceva osservare Lev Manovich, le sequenze di immagini che pullulano sul Web [...] condividono numerose caratteristiche con le prime immagini animate. Queste animazioni, che inaugurano un nuovo paradigma nella grande serie culturale delle immagini animate, presentano effettivamente una singolare somiglianza con le immagini che abbiamo osservato in questo testo: dimensioni ridotte, breve durata, presentazione “ad anello”, ecc. Non è significativo che queste stesse forme, il cui interesse sta soprattutto nel potere di attrazione, riemergano con i nuovi media?» (Nicolas Dulac, André Gaudreault, “Il principio e la fine... Tra fenachistoscopo e cinematografo: l'emergere di una nuova serie culturale”, cit., pp. 193-194).

<sup>536</sup> André Gaudreault, “From ‘Primitive Cinema’ to ‘Kine-attractography’”, in Wanda Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded*, cit.

<sup>537</sup> Nicolas Dulac, André Gaudreault, “Il principio e la fine... Tra fenachistoscopo e cinematografo: l'emergere di una nuova serie culturale”, cit., p. 185.

inalterabile di una serie di figure che formano un anello continuo»<sup>538</sup>, ovvero un *loop*. I due studiosi affermano, inoltre, che a causa della brevità che contraddistingue le serie culturali, il concetto di attrazione è destinato necessariamente a prendere il sopravvento su un'eventuale attitudine narrativa presente nelle immagini, giungendo, di conseguenza, a esaltare «l'aspetto attrazionale delle immagini animate»<sup>539</sup>.

Analogamente, la semplice e “primitiva” tecnologia digitale che contraddistingue la GIF contribuisce, in virtù delle sue costrizioni materiali, a realizzare un'esperienza visuale fondata sulla brevità, sulla mancanza di sonoro e sulla ripetizione *ad nauseam* generata dal *loop*. Anche nei casi in cui il medium venga impiegato a un livello di maggiore “complessità”, il funzionamento a *loop* delle immagini GIF e l'estrema brevità dell'animazione garantiscono comunque il primato dell'effetto attrattivo su quello narrativo. Le sofisticate GIF animate prodotte dall'artista Scorpion Dagger<sup>540</sup> offrono, in tal senso, un esempio significativo. Nel creare le sue GIF grafiche a partire da collage digitali realizzati mediante l'impiego di immagini provenienti dalla pittura fiamminga e dal primo Rinascimento, Scorpion Dagger crea animazioni spesso caratterizzate dalla presenza di micro forme di montaggio, attraverso le quali è possibile identificare una situazione iniziale seguita da una modificazione e infine da una chiusura; nonostante l'emergenza di un “germe” narrativo all'interno dell'animazione, il risultato è che, come suggeriscono ancora Dulac e Gaudreault, «non cambia il regime delle immagini [...]. Non ci viene proposto di seguire, narrativamente, le peripezie di questa o quella figura [...]. Ci si propone piuttosto di divertirci con il rapporto trasformazione-sostituzione che le immagini, e ciò che esse raffigurano, subiscono»<sup>541</sup>.

Come ha affermato puntualmente Margot Bouman, l'impiego della forma del *loop* implica necessariamente una messa in discussione delle strutture lineari a cui

---

<sup>538</sup> «La predilezione – scrivono ancora Dulac e Gaudreault – di queste prime vedute per il guizzo, la trepidazione e l'effimero non è un buon indicatore dell'appartenenza di strumenti ottici e vedute animate alla stessa serie? Se è innanzitutto in funzione di fattori socioculturali che la suddetta serie mette l'attrazione al primo posto, bisogna comunque riconoscere la rilevanza delle limitazioni imposte dal dispositivo. Una delle prime, maggiori limitazioni che ha potuto permettere all'attrazione di dominare all'interno della serie “immagini animate” consiste nella natura stessa del supporto delle immagini. Per quanto riguarda il fenachistoscopo: un disco di cartone provvisto di una dozzina di figure disposte a corona lungo il bordo esterno» (Nicolas Dulac, André Gaudreault, “Il principio e la fine... Tra fenachistoscopo e cinematografo: l'emergere di una nuova serie culturale”, cit., p. 186).

<sup>539</sup> Ivi, p. 185.

<sup>540</sup> Si veda: <http://scorpiondagger.tumblr.com/>; [consultato il 03/03/2015].

<sup>541</sup> Nicolas Dulac, André Gaudreault, “Il principio e la fine... Tra fenachistoscopo e cinematografo: l'emergere di una nuova serie culturale”, cit., p. 189.

associamo usualmente il concetto di tempo<sup>542</sup>. Sotto questo aspetto, la GIF animata, reiterando indefinitamente il medesimo *pattern*, tende a sospendere le concezioni cronologiche fondate sulla mera progressione in avanti e sulla continuità, giungendo a riarticolare, simultaneamente, i confini netti e precostituiti tra passato, presente e futuro. In particolare, la possibilità offerta dalla GIF di accordare la forma del *loop* con la condizione immobile dello *still* genera dinamiche temporali paradossali e molteplici, capaci di confondere le nozioni stesse di istante e durata. Secondo Olivier Lugon e Laurent Guido, la ripetizione incessante del *loop* si pone come un modello storicamente ricorrente negli scambi tra l'immagine immobile e l'immagine in movimento, un'implicazione pervasiva volta a fornire una struttura temporale alternativa che, come dichiarano i due autori, «keeps stalling, unfolding without going anywhere, developing without acme or any possible “composition” closed upon itself»<sup>543</sup>. Il *loop* potenzialmente infinito che contraddistingue la GIF animata tende a sospendere un singolo movimento al fine di stabilire un'esperienza visuale frammentaria, capace di dare nuova visibilità alla “controparte” statica presente nell'immagine in movimento; in questa prospettiva, la GIF sembra inscrivere se stessa in una possibile tradizione “controstorica” che, «from the optical toys of the 19<sup>th</sup> century to many film or video works in contemporary art»<sup>544</sup>, intende rivelare la natura paradossalmente “stazionaria” che soggiace al concetto di animazione, ricordandoci che la continuità e lo sviluppo narrativo costituiscono solo una delle molteplici strategie attraverso cui mostrare un'immagine in movimento.

Evitando ogni idea di evoluzione e risoluzione, il *loop* che caratterizza la GIF giunge a evocare una concezione di temporalità discontinua e iterativa che implica implicitamente un paradigma di pensiero che – oltre a mettere in discussione l'ideologia per cui la storia dei media sia percorsa necessariamente da processi lineari e progressivi – si oppone alle strutture cronologiche abituali con cui, sovente, articoliamo il semplice binomio passato/presente. Segnatamente, il ritorno dell'immagine GIF sembra contrapporsi a una certa retorica connessa ai nuovi media che tende a concepire il

---

<sup>542</sup> Margot Bouman, “Introduction: The Loop as a Temporal Form”, *Invisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, Issue 8, 2004, [http://www.rochester.edu/in\\_visible\\_culture/Issue\\_8/issue8intro.html](http://www.rochester.edu/in_visible_culture/Issue_8/issue8intro.html); [consultato il 03/03/2015].

<sup>543</sup> *Ibidem*.

<sup>544</sup> Olivier Lugon, Laurent Guido, “Sequencing, Looping”, cit., p. 319.

progresso tecnologico come un percorso essenzialmente sconnesso dal passato, dal quale i “vecchi” media rimarrebbero irrimediabilmente esclusi<sup>545</sup>.

L’anti-linearità che contraddistingue strutturalmente la GIF, espressa *in primis* dalla compresenza di movimento e immobilità nell’immagine, giunge a riflettere, in tal senso, la possibilità di coesistenza all’interno di un medium di differenti cronologie e temporalità storiche. Di fatto, l’attuale, inaspettata ricomparsa del Graphics Interchange Format dalla cultura digitale degli anni Ottanta offre di per sé un esempio di discontinuità storico-mediale nella quale il passato e il presente, lungi dal costituire una sequenza coerente e compiuta, si confondono e si sovrappongono l’uno con l’altro. Il ritorno della GIF sembra quindi porsi concettualmente come una rottura epistemologica, un “arresto”, per dirla *à la* Benjamin, in grado di ricordarci che la storia non dovrebbe costituire semplicemente un «procedimento additivo»<sup>546</sup> ma che, piuttosto, dovrebbe dar luogo a costellazioni di momenti tra loro giustapposti in una tensione reciproca, in un’ *immagine dialettica*.

Collocandosi come un’efficace strategia capace di indirizzare lo spettatore verso la percezione di una peculiare idea di tempo, l’effetto del *loop* nella GIF animata accentua, da un lato, le temporalità molteplici e simultanee già prodotte dalla coesistenza del movimento e dell’immobilità, dall’altro, enfatizza la possibilità di compresenza tra passato tecnologico e presente mediale scaturita dal funzionamento stesso del medium. Così concepito, il *loop* all’interno della GIF diviene un potenziale strumento riflessivo – un dispositivo, per certi versi, media-archeologico – capace, non solo, come suggerisce Christine Ross, «[of] both shortening and extending the length of the work»<sup>547</sup>, ma soprattutto di estendere e reiterare una nozione di temporalità multipla e paradossale, in grado di sospendere la “certezza” dell’irreversibilità del progresso e di dar luogo, di conseguenza, a concezioni alternative del tempo e della storia.

---

<sup>545</sup> A questo proposito Erkki Huhtamo e Jussi Parikka dichiarano: «The advent of “new media” [...] has challenged many scholars to investigate the media culture of late modernity. [...] As different as these approaches may be, studies of new media often share a disregard for the past. The challenges posed by contemporary media culture are complex, but the past has been considered to have little to contribute toward their untangling. The new media have been treated as an all-encompassing and “timeless” realm that can be explained from within» (Erkki Huhtamo, Jussi Parikka, “An Archaeology of Media Archaeology”, cit., p. 1).

<sup>546</sup> Walter Benjamin, *Sul concetto di storia*, cit., p. 51.

<sup>547</sup> Christine Ross, “The Temporalities of Video: Extendedness Revisited”, *Art Journal*, Vol. 65, No. 3, Fall, 2006, p. 96.

Il *loop*, da questo punto di vista, sembra ricongiungersi a un'idea di ripetizione che, in accordo con Giorgio Agamben, si rivela capace di condurre il passato a una nuova possibilità di affermazione nel presente. Tale concetto di ripetizione, formulato da Agamben in riferimento alla storia e al cinema non narrativo – in particolare al cinema di Guy Debord<sup>548</sup> – è concepito necessariamente come una questione di ritorno, non però dell'identico bensì della differenza:

Che cos'è una ripetizione? Vi sono, nella modernità, quattro grandi pensatori della ripetizione: Kierkegaard, Nietzsche, Heidegger e Gilles Deleuze. Tutti e quattro hanno mostrato che la ripetizione non è il ritorno dell'identico, lo stesso in quanto tale che ritorna. La forza e la grazia della ripetizione, la novità che essa arreca, è il ritorno in possibilità di ciò che è stato. La ripetizione restituisce la possibilità di ciò che è stato, lo rende nuovamente possibile. Ripetere una cosa è renderla di nuovo possibile. È qui che risiede la prossimità tra la ripetizione e la memoria. Perché nemmeno la memoria può renderci tale e quale ciò che è stato. Sarebbe un incubo. La memoria restituisce al passato la sua possibilità. È il senso di questa esperienza teologica che Benjamin vedeva nella memoria quando diceva che il ricordo fa dell'incompiuto un compiuto e del compiuto un incompiuto<sup>549</sup>.

Nella prospettiva di Agamben, il concetto di ripetizione si riconduce, quindi, a un inevitabile processo di trasformazione, attraverso il quale le possibilità appartenenti al passato sono ricostituite nel presente al fine di liberare diverse funzioni e nuove potenzialità. Le nozioni di storia e di memoria di cui parla Agamben si riferiscono dunque, evidentemente, non a una concezione cronologica fondata sulla linearità, bensì a un «qui, e, insieme in un altro tempo»<sup>550</sup>, a «una zona di indecidibilità tra il reale e il possibile»<sup>551</sup> che, ad avviso del filosofo romano, corrisponde emblematicamente all'immagine cinematografica<sup>552</sup>. Nell'ambito della GIF animata, la zona di

---

<sup>548</sup> Il saggio di Giorgio Agamben a cui facciamo riferimento è dedicato interamente al cinema di Debord; tuttavia le considerazioni presenti all'interno di esso risultano estremamente utili a una riflessione più generale sul concetto di ripetizione in relazione all'immagine. Si veda: Giorgio Agamben, "Il cinema di Guy Debord", cit.

<sup>549</sup> Ivi, p. 105.

<sup>550</sup> Ivi, p. 104.

<sup>551</sup> Ivi, p. 105.

<sup>552</sup> «La memoria – scrive ancora Agamben – è per così dire l'organo di modalizzazione del reale, che può trasformare il reale in possibile e il possibile in reale. Basta riflettere un secondo, per rendersi conto che questa è anche la definizione del cinema. Il cinema non fa forse sempre questo: trasformare il reale in

indecidibilità riconosciuta da Agamben sembra risiedere nello spazio interstiziale che sussiste tra il movimento e l'immobilità, nell'intervallo che, sottraendo l'immagine al flusso del senso, giunge a sospendere ogni ipotesi di progressione continua per esibire l'immagine in quanto tale.

Una forma di *loop* attribuibile a un tale processo di ripetizione e differenza implica, come ha evidenziato efficacemente Thomas Elsaesser<sup>553</sup>, una stretta connessione a una nozione critica di obsolescenza, un'attinenza attraverso la quale il concetto di reiterazione assume un carattere produttivo in grado di rinnovare esperienze e strumenti mediali che sembravano irrimediabilmente confinati a un'epoca precedente. All'interno dell'odierna cultura dei *new media*, una simile idea di obsolescenza esprime un «potenziale retroattivo»<sup>554</sup> capace, da un lato, di problematizzare il mito del progresso lineare che pretende di dividere nettamente lo scenario mediale tra media “desueti” e media “innovativi”, dall'altro, di offrire un'opportunità di pensiero alternativo con cui considerare «the new and the old in parallel lines»<sup>555</sup>.

Il *loop* che costituisce la GIF animata sembra presentare un potenziale retroattivo analogo a quello assegnato da Elsaesser al concetto di obsolescenza. In tal senso, le temporalità molteplici e dialettiche messe in gioco dalla GIF conferiscono all'immagine una qualità paradossale che suggerisce l'impossibilità di osservarne la sostanza digitale, “post-cinematografica” e “post-fotografica”, senza percepire, simultaneamente, il suo funzionamento “desueto” e addirittura “pre-cinematografico”. Nella misura in cui l'obsolescenza è capace di sospendere il tempo cronologico aprendo a nuove possibilità relative alla storia, la condizione strutturalmente *in between* della GIF animata arresta per un istante lo *stream* in continuo movimento delle immagini digitali, facendo emergere le possibilità generative della ripetizione. Lontano da ogni forma di progresso lineare – sia temporale, sia narrativa – la corsa in *loop* delle GIF animate “dall'immobilità al movimento e ritorno”, sembra riflettere, come approfondiremo nel prossimo paragrafo, la transizione di questo tipo di immagine “dal passato al presente e ancora al passato”.

---

possibile e il possibile in reale? Si può definire il *déjà vu* come il fatto di percepire qualcosa di presente come se fosse già avvenuto, e il suo inverso, il fatto di percepire come presente qualcosa che è già avvenuto. Il cinema ha luogo in questa zona d'indifferenza» (*Ibidem*).

<sup>553</sup> Thomas Elsaesser, “Obsolescence, Nostalgia and other Retro-Agencies”, cit.

<sup>554</sup> *Ibidem*.

<sup>555</sup> Jussi Parikka, *What is Media Archaeology?*, cit., p. 2.



La condizione “fuori sincrono” espressa dalla tensione dialettica tra il movimento e l’immobilità presente nella GIF animata crea, in virtù della sua stessa qualità “contraddittoria”, uno spazio di resistenza alle logiche evoluzionistiche – e tendenzialmente “assolutistiche” – che attraversano sovente il concetto di innovazione tecnologica nell’era digitale. In questa prospettiva, l’animazione sospesa creata dall’intersezione di cinema e fotografia all’interno della GIF – oltre a offrire l’opportunità di osservare simultaneamente le vicende relative al passato e al presente connesse a questi due media – dimostra che non sempre un nuovo medium giunga a sostituirsi ai dispositivi precedenti, ma che talvolta esso sia in grado di gettare una nuova luce sui mezzi “obsoleti”, consentendo loro di rinnovare la propria esistenza.

### **3.4    *Back to the Optical: il Giphoscope***

Come abbiamo avuto modo di osservare nello scorso paragrafo, l’andamento a *loop* e la dialettica di movimento e immobilità che caratterizzano la GIF tendono a contraddire la struttura lineare e progressiva con cui solitamente identifichiamo il concetto di tempo. La nozione di simultaneità e il suo senso implicito di anti-linearità risultano, del resto, costitutivi della GIF animata non solo riguardo al rapporto di compresenza nell’immagine tra istante e durata, ma anche in relazione alla coesistenza all’interno di essa di differenti temporalità storico-mediali. Sotto tale aspetto, se l’attuale, inatteso ritorno dagli anni Ottanta di questo formato digitale obsoleto offre di per sé un esempio di simultaneità cronologica in cui il passato e il presente tecnologico si incontrano per sovrapporsi l’uno con l’altro, la creazione nel 2013 del Giphoscope, ovvero il primo lettore analogico di GIF animate, problematizza ulteriormente la già paradossale collocazione della GIF nella cultura visuale contemporanea.

Progettato da due designer italiani, Marco Calabrese e Alessandro Scali dell’Officina K di Torino, il Giphoscope è stato realizzato per portare a vita analogica GIF precedentemente prodotte in formato digitale. Definito dai due creatori come un punto di incontro tra le tecnologie del diciannovesimo e del ventunesimo secolo<sup>556</sup>, il

---

<sup>556</sup> Cfr. <http://www.giphoscope.com/#!giphoscope/c1t44>; [consultato il 04/03/2015].

Giphoscope è un apparecchio che si ispira direttamente al funzionamento del mutoscopio ideato nel 1894 da Herman Casler; seguendo lo stesso principio del *flipbook*, il Giphoscope supporta brevi serie di immagini statiche che, mediante l'azione di una manovella, scorrono lungo un tamburo rotante tipo Rolodex riproducendo così un'impressione di movimento. Calabrese e Scali presentano il loro dispositivo come un oggetto versatile, una scultura interattiva e un'attrazione visuale che può trovare la propria collocazione ideale indifferentemente in un ufficio, in un hotel, in una casa, in una galleria d'arte. Le serie di immagini GIF supportate dal Giphoscope evidenziano ulteriormente questa vocazione multipla ed eterogenea: l'apparecchio, infatti, è proposto come uno strumento dal carattere ludico e affettivo capace di celebrare, attraverso una nuova concezione della foto ricordo e della foto di famiglia, un evento importante come una nascita o un matrimonio; al tempo stesso, il Giphoscope è pensato, oltre che in qualità di vero e proprio medium artistico, come un potenziale dispositivo analitico e "storico-archivistico" utile alla diffusione e alla conoscenza di immagini in movimento perdute. L'attitudine "archivistica" del Giphoscope è espressa, ad esempio, attraverso la ricca ed eterogenea collezione Okkult Motion Pictures: la serie, creata inizialmente in formato digitale<sup>557</sup>, è costituita da GIF analogiche realizzate da Calabrese e Scali riutilizzando frammenti di immagine risalenti soprattutto al pre-cinema e al cinema delle origini; mediante l'impiego del Giphoscope, i due creatori intendono non solo diffondere la conoscenza di queste immagini spesso dimenticate, ma riprodurre anche il loro peculiare approccio al movimento, quell'attitudine per così dire gestuale, di «medialità pura»<sup>558</sup>, scevra di implicazioni narrative e rappresentative che, come abbiamo visto precedentemente, secondo Giorgio Agamben contraddistingueva le immagini appartenenti alla cronofotografia e al primo cinema.

L'idea di materializzare una GIF animata e di riprodurla manualmente attraverso un dispositivo meccanico ha condotto vari *GIF artists* a convertire le loro GIF digitali in formato analogico. Se i creatori del Giphoscope descrivono la loro invenzione come un punto di incontro tra le tecnologie del diciannovesimo e del ventesimo secolo, anche le immagini prodotte da questi artisti presentano spesso un'estetica suscettibile di essere definita simultaneamente come pre-cinematografica e

---

<sup>557</sup> Le GIF digitali appartenenti alla serie Okkult Motion Pictures sono visibili alla seguente pagina: <http://okkultmotionpictures.tumblr.com/>; [consultato il 04/03/2015].

<sup>558</sup> Giorgio Agamben, "Note sul gesto", cit., p. 52.

post-cinematografica. Un caso emblematico, in tal senso, è costituito dalle immagini prodotte dall'artista turco Erdal Inci<sup>559</sup>, il quale utilizza le GIF animate per realizzare una sorta di versione contemporanea delle ricerche cronofotografiche dell'Ottocento. Ponendo il funzionamento reiterativo della GIF e del Giphoscope come una possibile strategia di decostruzione e comparazione, Erdal Inci cattura e ripete all'infinito il movimento di una figura umana, di un animale o di un oggetto, fornendone una registrazione analitica nel tempo in grado di ricordare gli esperimenti cronofotografici di Étienne Jules Marey<sup>560</sup>.

Attraverso la sua materialità analogica, il Giphoscope risponde paradossalmente all'urgenza generata dall'avvento del digitale, e ormai diffusa nei più svariati ambiti della cultura visuale, di sperimentare nuove forme di ricombinazione dell'immagine capaci di oltrepassare le categorie e i confini abituali. La sfida di superare la mera polarità tra il movimento e l'immobilità si affianca quindi, nel caso del Giphoscope, alla sfida di superare anche le distinzioni nette tra i vecchi e i nuovi media, affermando un'attitudine culturale ed estetica – testimoniata peraltro dalla recente diffusione di dispositivi a esso analoghi come il Flipbookit o il Vinelodeon<sup>561</sup> – tesa a suggerire modalità di interazione alternative con le opportunità offerte dalla tecnologia. Il Giphoscope e le immagini da esso riprodotte richiedono al fruitore di maturare una peculiare consapevolezza riguardante le diverse associazioni prodotte dal medium: il risultato, agli occhi dell'osservatore, costituisce una costruzione ibrida in grado di trascendere, e al tempo stesso di riconnettersi, al proprio referente storico, «[presenting]

---

<sup>559</sup> Si rimanda ai due seguenti link: <http://erdalinci.tumblr.com/> ; <http://erdalinci.tumblr.com/post/67608238434/giphoscope-the-hand-cranked-analog-gif-player>; [consultati il 04/03/2015].

<sup>560</sup> Un'ulteriore lettura relativa all'attività artistica di Erdal Inci con le GIF animate costituisce l'oggetto di una mostra intitolata "Mass Ornament", organizzata presso la Galerie Schultz di Berlino dal 21 marzo al 18 aprile 2015; nel trarre il proprio titolo dal saggio "L'ornamento di massa" di Siegfried Kracauer, l'artista turco esplica il concetto alla base della mostra nel modo seguente: «In his "The Mass Ornament" titled and 1927 dated essay, German writer and sociologist Siegfried Kracauer determined "Tiller Girls" performings as the simple surface-level expressions of the epoch. These expressions as he named "mass ornaments", by virtue of their unconscious nature, would allow for direct access to the underlying meaning of existing conditions». A partire dall'idea di Kracauer secondo cui la potenza del movimento ripetitivo di una singola immagine sia in grado di permeare la coscienza di massa, Inci realizza ciò che definisce «perfectly looping GIFs videos, which has no beginning or an end, as an expression of the 21<sup>st</sup> century's visual bombardment era»; si veda: <http://erdalinci.tumblr.com/>; [consultato il 04/03/2015]; si veda inoltre: Siegfried Kracauer, "L'ornamento di massa", in Id., *La fabbrica del disimpegno*, Napoli, L'ancora del Mediterraneo, 2002, pp. 97-107.

<sup>561</sup> Si vedano: <http://flipbookit.com/about/history/>; <http://socialprintstudio.com/vine-handcrank>; [consultati il 04/03/2015].

itself as a deliberately ambiguous spatiotemporal and parahistorical object»<sup>562</sup>. Attraverso il dispositivo creato da Marco Calabrese e Alessandro Scali, la GIF animata assume esplicitamente una connotazione culturale e tecnologica stratificata, la quale, ponendosi nei termini di un vero e proprio *gioco filosofico*, enfatizza la natura complessa, e sovente paradossale, soggiacente a un approccio “archeologico” verso l’immagine digitale.

Se, come hanno affermato Laurent Guido e Olivier Lugon, fra le molteplici e inaspettate conseguenze relative all’odierno *digital turn*, la riarticolazione dei confini tra l’immagine fissa e l’immagine animata costituisce certamente uno degli effetti più profondi<sup>563</sup>, il funzionamento del medium GIF esprime significativamente un simile assunto. Perseguendo le possibilità connesse a un nuovo regime della visione teso a oltrepassare le differenziazioni “organiche” e coerenti tra la staticità e il movimento dell’immagine, la GIF e il Giphoscope esprimono emblematicamente il radicamento “popolare” di un concetto percettivo fondato sull’idea della “contraddizione” e della discontinuità. Coinvolgendo imprescindibilmente la fotografia e il cinema, in quanto «[they] embody like no other the very principles of stillness and movement»<sup>564</sup>, l’immagine GIF contribuisce a riconfigurare i nessi tra la stasi e il movimento – così come tra l’idea di istante e quella di durata – articolando tali entità in una tensione incessante, producendo forme di ibridazione e di scambio che risultano di fatto incompatibili con uno statuto lineare e coerente, ma che rientrano, piuttosto, in una concezione temporale e insieme visuale fondata sulla ripetizione e sul *loop*. Tom Gunning, sotto questo aspetto, riferendosi alle immagini prodotte da Eadweard Muybridge nel diciannovesimo secolo, ha affermato:

His “motion picture” must be approached through their interstitial nature. They existed both as still images and, in certain conditions, as illusion of motion [...]. As the harbinger of the optical unconscious, Muybridge simultaneously analyzed motion in its components, like a good scientist, and then reendowed it mechanically with motion, which fools our eyes. His art employs almost contradictory energies, seizing and

---

<sup>562</sup> Erkki Huhtamo, “Time Traveling in the Gallery: An Archeological Approach in Media Art”, cit., p. 234.

<sup>563</sup> Cfr. Laurent Guido, Olivier Lugon (a cura di), *Between Still and Moving Images: Photography and Cinema in the 20<sup>th</sup> Century*, cit., p. 1.

<sup>564</sup> Ivi, p. 3.

parsing out motion into still images, then accumulating these individual images at such a rate of speed that they seem once more to move. There is something obsessive about this circular fascination, something that almost recalls Penelope weaving and unweaving her tapestry. This final antinomy, the exploration of the zone between stillness and motion, may supply us with a key to Muybridge's fascination for the contemporary viewer<sup>565</sup>.

Nel riproporre, a loro volta, immagini capaci di combinare «energie contraddittorie», la GIF e il Giphoscope reiterano la tensione tra l'immobilità e il movimento non tanto nei termini di una fusione omogenea e armonica, quanto in quelli di un'antinomia irrisolvibile capace di articolare simultaneamente istanze percepibili tra loro come differenti. La «fascinazione circolare» e il trattamento "interstiziale" dell'immagine che ad avviso di Tom Gunning risultano in grado di attrarre tutt'oggi lo spettatore contemporaneo, si pongono nella GIF animata come gli elementi capaci di rinnovare le possibilità dialettiche situate tra la fotografia e il film, giungendo a giustapporre le loro connessioni perdute, dimenticate o sotterranee alle esigenze di ridefinizione visuale e percettiva evocate dal digitale.

Se gli impieghi odierni del Graphics Interchange Format danno luogo di per sé a processi di ripetizione che, agendo sul confine tra istante e durata, sospendono la presunta linearità del concetto di tempo, il Giphoscope incarna tali processi in termini dichiaratamente storici, ponendo cioè la sua deliberata obsolescenza come una strategia generativa in cui la ripetizione del passato diviene una vera e propria forma di rimediazione del presente. È dunque in questa prospettiva che il ruolo attuale della GIF e del Giphoscope sembra suggerire un potenziale paradigma concettuale teso a rispondere, in termini di simultaneità e anti-linearità, alle questioni poste dal digitale relativamente all'identità dell'immagine: la riarticolazione dei confini tra movimento e immobilità si pone, quindi, anche come un'occasione per ripensare i confini convenzionali tra il passato e il presente mediale, senza ricorrere a soluzioni regressive o alla necessità di risposte definitive, valutando semplicemente ogni possibilità di ricombinazione.

---

<sup>565</sup> Tom Gunning, "Never Seen These Pictures Before: Muybridge in Multiplicity", cit., p. 227.



## Conclusioni

Nel quadro di un oggetto complesso come il rapporto dialettico tra il cinema e la fotografia nelle pratiche artistiche contemporanee, si è ipotizzato che le possibilità concettuali e operative connesse alla tensione di immobilità e movimento siano orientate, sovente, alla messa in discussione di una concezione storico-cronologica “continua” e organica, finalizzata a sperimentare una molteplice nozione di temporalità fondata essenzialmente sulla “discontinuità”. In tale prospettiva, concentrandoci su un’idea di animazione sospesa, situata all’intersezione tra l’immagine fissa e l’immagine in movimento, abbiamo supposto l’esistenza di un paradigma di pensiero anti-lineare attraverso il quale poter riflettere sulle occasioni di riarticolazione della fotografia e del cinema nell’arte odierna, rivalutando, simultaneamente, i legami tra questi due media in termini “archeologici”. Se, come ha ampiamente dimostrato Tom Gunning, la tensione tra il movimento e l’immobilità dell’immagine si è rivelata essenziale alle origini del cinema nel determinare la costruzione stessa di un’ “estetica delle attrazioni”, l’attuale affermazione di una dialettica dello *still/moving* dimostra il verificarsi di un superamento – connesso alla diffusione delle tecnologie digitali – delle distinzioni tradizionali tra l’immagine filmica e l’immagine fotografica, ma anche, al tempo stesso, l’opportunità di osservare che i *new media* «do not simply displace what came before, but rather shine a light onto older media, permitting us to see them differently»<sup>566</sup>.

In ogni capitolo, la considerazione della sospensione dialettica tra il movimento e l’immobilità dell’immagine ha inteso riflettere su una serie di esperienze visuali e percettive derivanti dalla “collisione” di molteplici aspetti e qualità provenienti da differenti forme mediali. All’interno del primo capitolo, concetti come “attrazione”, “interstizialità”, “inconscio ottico”, “senso ottuso”, nel ricongiungersi variamente a diverse operazioni realizzate nell’ambito delle avanguardie storiche e delle successive neo-avanguardie, hanno dimostrato come, nel corso del Novecento, i tentativi dell’arte e del cinema sperimentale di ricostituire i rapporti tra l’immagine fissa e l’immagine in movimento abbiano illuminato una relazione peculiare con la tensione di stasi e animazione presente nel cinema delle origini e, ancora prima, ravvisabile nelle

---

<sup>566</sup> Karen Beckman, Jean Ma, “Introduction”, cit., p. 10.

cronofotografie di Marey e di Muybridge. In particolare, si è osservato come, precedentemente alle riarticolazioni estetico-mediali prodotte in concomitanza dell'odierno *digital turn*, le avanguardie del ventesimo secolo abbiano reso possibile, mediante il ricorso a svariate “controstrategie”, l’affermazione di una “controstoria” dell’arte e di una “controstoria” del cinema finalizzate entrambe a contrastare i principi della compiutezza formale e della coerenza narrativa, allo scopo di privilegiare una concezione in cui l’opera e l’immagine risultino sospese nello spazio indecidibile tra il movimento e l’immobilità.

A vari livelli, le operazioni artistiche e cinematografiche sviluppatesi nell’ambito delle avanguardie del ventesimo secolo hanno anticipato una specifica attitudine dell’arte contemporanea orientata a intervenire nelle zone interstiziali situate tra l’immagine statica e l’immagine in movimento. In tal senso, il secondo capitolo ha investigato la diffusione, a partire dagli anni Novanta, di un approccio estetico-mediale che, in significativa coincidenza con l’affermazione sempre più egemonica delle culture e dei linguaggi digitali, ha inteso rivedere i confini disciplinari tra arte, cinema e fotografia, riesaminando, inoltre, le questioni teorico-operative alla base delle nozioni stesse di medium e di specificità mediale. Se studiosi autorevoli tra cui Jean-Christophe Royoux, Raymond Bellour e Philippe Dubois hanno teorizzato, in conseguenza delle crescenti e complesse integrazioni tra immagine filmica e pratica artistica, l’urgenza di rideterminare le storie e i destini del cinema – così come quelli della fotografia – tali ridefinizioni abitano una tensione ambigua in grado di coinvolgere, al tempo stesso, i “vecchi” e i “nuovi” media<sup>567</sup>. Il passaggio da un regime analogico a uno digitale non ha sancito, sotto questo aspetto, il superamento “definitivo” del medium filmico e del medium fotografico da parte delle nuove tecnologie ma, al contrario, ha consentito l’attuazione di molteplici forme di rifunzionalizzazione del cinema e della fotografia nella cultura visuale contemporanea. L’elemento su cui, in tale prospettiva, il presente capitolo ha inteso concentrarsi maggiormente si riconduce alla constatazione che le odierne riconfigurazioni artistiche del cinema e della fotografia operino, in molti casi, su un «intreccio di temporalità contrapposte»<sup>568</sup>, le quali, nel riarticolare le suddivisioni “istituzionali” tra l’immagine fissa e l’immagine in movimento, giungono spesso a

---

<sup>567</sup> Cfr. Erika Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, cit., pp. 185-186.

<sup>568</sup> Philippe Dubois, “La *materia-tempo* e i suoi paradossi percettivi nell’opera di David Claerbout”, cit., p. 66.



rivivificare, come suggeriscono Karen Beckman e Jean Ma, «dormant memories and earlier practices within more recent media»<sup>569</sup>.

La messa in atto di un approccio implicitamente storico individuato nei lavori di James Coleman, Rodney Graham, David Crawford, Zoe Beloff, Nancy Davenport e David Claerbout ha evidenziato, segnatamente, l'esistenza di un filo rosso in grado di portare alla luce la trama di un dialogo sotterraneo tra gli effetti estetici e culturali della digitalizzazione e le forme di presentazione delle immagini operate nel cinema delle origini e, addirittura, nel pre-cinema. Alla luce del radicamento di un simile nesso all'interno della pratica artistica contemporanea, il terzo e ultimo capitolo si è focalizzato sull'approfondimento di un caso di studio particolarmente interessante, in quanto capace di diffondere negli attuali ambiti della cultura popolare un modello di immagine fondato sulla discontinuità tra il movimento e l'immobilità: la *GIF art*. Implicitamente ibrida e sospesa tra il cinema e la fotografia, la GIF animata tende a emblemizzare, a nostro avviso, la condizione peculiarmente *in between* dell'immagine contemporanea. L'analisi delle vicende che hanno accompagnato le diverse fasi vitali della GIF dal 1987 a oggi hanno dimostrato come questo tipo di immagine sia in grado di collocarsi – oltre che nell' "intervallo" tra il movimento e l'immobilità – nella zona interstiziale che si situa simultaneamente tra diverse temporalità storiche. La massiccia, e forse inaspettata, riaffermazione della GIF nell'odierno scenario estetico-mediale conferma una sostanziale ciclicità del percorso storico di questo formato digitale "obsoleto", la quale, peraltro, risulta amplificata dal ripetitivo funzionamento in *loop* dell'immagine. Da questo punto di vista, come è stato sottolineato nel corso dei vari paragrafi, il ritorno della GIF animata non ci rimanda esclusivamente agli albori della cultura digitale e del Web; nel richiamare, attraverso il *loop*, il passaggio dal movimento all'immobilità e ritorno alla base dei giocattoli ottici del diciannovesimo secolo, l'immagine GIF sembra instaurare con il passato un rapporto di ripetizione e differenza, per mezzo del quale le possibilità appartenenti ai media precedenti sono ricostituite nel presente al fine di liberare diverse funzioni e nuove potenzialità.

In definitiva, le pratiche artistiche affrontate nel presente lavoro hanno dimostrato, a vari livelli, l'esistenza di una tensione generativa ravvisabile nella temporalità sospesa tra il movimento e l'immobilità dell'immagine. Producendo

---

<sup>569</sup> Karen Beckman, Jean Ma, "Introduction", cit., p. 7.

nell'osservatore nuove modalità di percezione del tempo e della storia, le operazioni prese in esame hanno rivelato, simultaneamente, l'opportunità di maturare una nuova consapevolezza nei confronti dell'immagine filmica e dell'immagine fotografica; in particolare, attraverso l'analisi di queste pratiche artistiche, siamo giunti a comprendere che il cinema e la fotografia non vengono semplicemente "assimilati" dalle tecnologie digitali ma che, al contrario – spesso proprio grazie alle stesse capacità di ricombinazione offerte dai *new media* – risultano in grado di reinventarsi e di assumere forme diverse creando tra loro nuovi legami e riscoprendo vecchie reciprocità.



## Bibliografia

- AA. VV., *Benjamin, il cinema e i media*, Cosenza, Luigi Pellegrini editore, 2007.
- AGAMBEN, Giorgio, "Note sul gesto", in Id., *Mezzi senza fine. Note sulla politica*, Torino, Bollati Boringhieri, 1996, pp. 45-53.
- , "Guy Debord contro il cinema", in Enrico Ghezzi, Roberto Turigliatto, *Guy Debord (contro) il cinema*, Il Castoro/La Biennale di Venezia, 2001, pp. 103-107.
- ALBERA, François, Marta BRAUN, André GAUDREAULT, *Arrêt sur image, fragmentation du temps: Aux sources de la culture visuelle modern – Stop Motion, Fragmentation of Time: Exploring the Roots of Modern Visual Culture*, Lausanne, Editions Payot, 2002
- "The Case for an Epistemography of Montage: The Marey Moment", in François Albera, Maria Tortajada (a cura di), *Cinema Beyond Film: Media Epistemology in the Modern Era*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010, pp. 59-78.
- ALBERRO, Alexander, "Demystifying the Image: The Film and Video Work of Rodney Graham", in *Rodney Graham: Cinema, Music, Video*, Vienna, Kunsthalle, 1999, pp. 73-85.
- ALEXANDER, Leigh, "Why We Love Animated Gifs", (24/05/2011); <http://thoughtcatalog.com/leigh-alexander/2011/05/why-we-love-animated-gifs/>; [consultato il 01/03/2015].
- ALFONSO, Fernando, "The Animated History of GIF", (03/05/2012); <http://www.dailydot.com/entertainment/gif-history-steve-wilHITE-olia-lialina-interview/>; [consultato il 25/02/2015].
- ANDREW, Dudley (a cura di), *The Image in Dispute. Art and Cinema in the Age of Photography*, Austin, University of Texas Press, 1997.
- ARTHUR, Paul, "Structural Film: Revisions, New Revision and the Artifact", *Millenium Film Journal*, n. 2, 1978.
- , "Structural Film: Revisions, New Revision and the Artifact. Part Two", *Millenium Film Journal* n. 4-5, 1979.
- AUMONT, Jacques, "Attraction/Stimulus/Influence", in Id., *Montage Eisenstein*, Paris, Albatros, 1979, pp. 56-67.
- , *L'immagine* (1990), Torino, Lindau, 2007.
- BAETENS, Jan, Alexander STREITBERGER, Hilde VAN GELDER (a cura di), *Time and Photography*, Leuven, Leuven University Press, 2010.
- BAKER, George, "Reanimations (I)", *October*, 104, Spring 2003, pp. 27-70.
- "Photography's Expanded Field", in Karen Beckman, Jean Ma (a cura di), *Still Moving: Between Cinema and Photography*, Durham & London, Duke University Press, 2008, pp. 175-188.
- BALSOM, Erika, "A Cinema in the Gallery, a Cinema in Ruins", *Screen*, Volume 50, Issue 4, Winter 2009, pp. 411-427.
- , *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013.

- BARTHES, Roland, "Il terzo senso. Note di ricerca su alcuni fotogrammi di Ejzenštejn", in *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Torino, Einaudi, 2001, pp. 42-61.
- , *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Torino, Einaudi, 2003.
- , "Il pieno del cinema", in *Barthes di Roland Barthes*, Torino, Einaudi, 1980, p. 65.
- BAUDRY, Jean-Louis, "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus", *Film Quarterly*, Vol. 28, No. 2, (Winter, 1974-1975), pp. 39-47.
- BEAU, Frank, Philippe DUBOIS, Gérard Lebalnc (a cura di), *Cinéma et dernières technologies*, INA, De Boeck Université, Paris, Bruxelles, 1998.
- BECKMAN, Karen, "Impossible Spaces and Philosophical Toys: An Interview with Zoe Beloff", *Grey Room*, 22, Winter 2006, pp. 68-85.
- , Jean MA, "Introduction", in Id. (a cura di), *Still Moving: Between Cinema and Photography*, Durham & London, Duke, University Press, 2008, pp. 1-19.
- , *Crash: Cinema and the Politics of Speed and Stasis*, Durham and London, Duke University Press, 2010.
- BELLOUR, Raymond, Catherine DAVID, Christine VAN Assche (a cura di), *Passage de l'image*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 1990.
- , "D'un autre cinéma", *Trafic*, 34, été 2000, pp. 5-21.
- , "The Living Dead (*Living and Presumed Dead*)", in George Baker (a cura di), *James Coleman*, Cambridge, London, MIT Press, 2003, pp. 57-71.
- , "L'interruzione, l'istante", in Id., *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, Milano, Bruno Mondadori, 2007, pp. 109-136.
- , "Concerning 'the Photographic'", in Karen Beckman, Jean Ma (a cura di), *Still Moving: Between Cinema and Photography*, Durham & London, Duke University Press, 2008, pp. 253-276.
- BELOFF, Zoe, "The Dream Life of Technology", 1997, <http://www.zobeloff.com/beyond/dreamlife.pdf>; [consultato il 23/02/2015].
- , "An Ersatz of Life: The Dream Life of Technology", in Chris Gehman, Steve Reinke (a cura di), *The Sharpest Point: Animation at the End of Cinema*, Toronto, YYZ Books, 2005, pp. 74-84.
- , "Towards Spectral Cinema", in Eric Kluitenberg (a cura di), *Book of Imaginary Media. Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium*, Amsterdam and Rotterdam, Debalie and NAI Publishers, 2006.
- , " 'With Each Project I Find Myself Reimagining What Cinema Might Be'", intervista con Jussi Parikka in *Electronic Book Review*, Novembre 2011, [www.electronicbookreview.com/thread/imagenarrative/numerous](http://www.electronicbookreview.com/thread/imagenarrative/numerous).
- BELTING, Hans, *La fine della storia dell'arte o la libertà dell'arte*, Torino, Einaudi, 1990.
- BENJAMIN, Walter, "L'autore come produttore", in *Avanguardia e rivoluzione. Saggi sulla letteratura*, Torino, Einaudi, 1979, pp. 199-217.
- , "N. Teoria della conoscenza, teoria del progresso", in *Parigi, capitale del XIX secolo: i "passages" di Parigi*, Torino, Einaudi, 1986, pp. 591-634.
- , "Lichtenberg: A Cross Section", in *Performing Arts Journal*, Vol. 14, N. 3, Sep. 1992, pp. 37-56.
- , *Sul concetto di storia*, Torino, Einaudi, 1997.

- , “Piccola storia della fotografia”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, Torino, Einaudi, 2012, pp. 225-244.
- , “L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, Torino, Einaudi, 2012, pp. 17-73.
- , “Il Surrealismo. L’ultima istantanea sugli intellettuali europei”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, Torino, Einaudi, 2012, pp. 320-333.
- , “Parigi, la capitale del XIX secolo [Exposé del 1935]”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, Torino, Einaudi, 2012, pp. 372-386.
- BERGSON, Henri, *L’evoluzione creatrice*, Milano, Cortina, 2002.
- BERTELLI, Linda, “Étienne-Jules Marey, Henri Bergson e brevi storie di fotografia. Rappresentazione e rappresentabilità del movimento”, in Luigi Russo (a cura di), *Premio Nuova Estetica*, Palermo, Aesthetica preprint, Supplementa (26), Centro Internazionale Studi di Estetica, 2011.
- BIANCONI, Giampaolo, “Gifability”, (20/11/2012); <http://rhizome.org/editorial/2012/nov/20/gifability/>; [consultato il 28/02/2015].
- BIRNBAUM, Daniel, *Cronologia. Tempo e identità nei film e video degli artisti contemporanei*, Milano, Postmedia Book, 2007.
- BISSELL, David, Gilian FULLER (a cura di), *Stillness in a Mobile World*, London, Routledge, 2011.
- BOLPAGNI, Paolo, *Arte Cinetica*, Brescia, Museo di Santa Giulia, 2014.
- BOLTER, Jay David, Richard GRUSIN, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e associati, Milano, 2002.
- BOUMAN, Margot, “Introduction: The Loop as a Temporal Form”, *Invisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, Issue 8, 2004, [https://www.rochester.edu/in\\_visible\\_culture/Issue\\_8/issue8intro.html](https://www.rochester.edu/in_visible_culture/Issue_8/issue8intro.html); [consultato il 03/03/2015].
- BRAUN, Marta, *Picturing Time: The Works of Étienne-Jules Marey (1830-1904)*, Chicago, The University of Chicago Press, 1992.
- BROWN, Kornhaber (producer), *Animated GIFs: The Birth of a Medium*, File Video, PBS Digital Studios: Off Books, (07/03/2012); <https://www.youtube.com/watch?v=vuxKb5mxM8g>; [consultato il 02/03/2015].
- BRUNO, Giuliana, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Milano, Bruno Mondadori, 2006.
- BUCHLOH, Benjamin H. D., “Memory Lessons and History Tableaux: James Coleman’s Archaeology of Spectacle”, in George Baker (a cura di), *James Coleman*, Cambridge, London, MIT Press, 2003, pp. 83-112.
- BURCH, Noël, *Il lucernario dell’infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*, Milano, Il Castoro, 2001.
- BURTON, Joanna (a cura di), *Cindy Sherman*, Cambridge, London, MIT Press, 2006.
- CALIANDRO, Christian, *La trasformazione delle immagini. L’inizio del postmoderno tra arte, cinema e teoria, 1977-1983*, Milano, Mondadori Electa, 2008.
- CAMPANY, David, *Photography and Cinema*, London, Reaktion Books, 2008.

- CAMPI, Riccardo, "Origine e paradosso. Osservazioni sulla dialettica e sul metodo tra Benjamin e Foucault", in Campi, Riccardo, Davide Messina, Marta Tolomelli (a cura di), *Mimesis, Origine, Allegoria*, Firenze, Alinea editrice, 2002, pp. 31-120.
- CARROLL, Noël, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge, Cambridge University Press, 1996.
- CASETTI, Francesco, "The Relocation of Cinema", *Necsus*, n. 2, Autumn 2012.
- CAVELL, Stanley, *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, Cambridge, London, Harvard University Press, 1979.
- CHERCHI-USAI, Paolo, *L'ultimo spettatore. Sulla distruzione del cinema*, Milano, Il Castoro, 1999.
- CINCINELLI, Saretto, "David Claerbout. Turbare il tempo. Moltiplicare l'istante", in Id. (a cura di), David Claerbout, Milano, Electa, 2012, pp. 12-45.
- CLONINGER, Curt, "Stop Motion Studies (Series 3) by David Crawford", in Paul St George (a cura di), *Sequences. Contemporary Chronophotography and Experimental Digital Art*, London, Wallflower Press, 2009, pp. 112-119.
- , "Eternity in an Instant: The Moving Images of David Crawford", in Id., *One Per Year*, Brescia, LINK Editions, 2014, pp. 153-163.
- CORTADE, Ludovic, *Le cinéma de l'immobilité*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2008.
- CRARY, Jonathan, *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Torino, Einaudi, 2013.
- , *Suspensions on Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge MA: MIT Press, 1999.
- CRAWFORD, David, *Algorithmic Montage: A Frame by Frame Approach to Experimental Documentary*, Master's thesis in Art & Technology, University of Gothenburg, Gothenburg University and Chalmers University of Technology, Göteborg, Sweden 2004.
- , "Stop Motion Studies", in Anthony Burke, Therese Tierney (a cura di), *Network Practices: New Strategies in Architecture and Design*, New York, Princeton Architectural Press, 2007, pp. 116-119.
- CRIMP, Douglas, "The Photographic Activity of Postmodernism", in *October*, n. 15, 1980, pp. 91-101.
- , "Pictures", in Brian Wallis (a cura di), *Art After Modernism: Rethinking Representation*, New York, New Museum of Contemporary Art, 1984, pp. 175-188.
- CROCKER, Stephen, "Noises and Exceptions: Pure Mediality in Serres and Agamben", (28/03/2007); <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=574>; [consultato il 01/03/2015].
- DANINO, Nina, Michel MAZIÈRE (a cura di), *The Undercut Reader. Critical Writings on Artists' Film and Video*, London, Wallflower Press, 2003.
- DANTO, Arthur, *La destituzione filosofica dell'arte*, Siracusa, Tema Celeste, 1992.
- DAVENPORT, Nancy, "Weekend Campus", in Karen Beckman, Jean Ma (a cura di), *Still Moving: Between Cinema and Photography*, Durham & London, Duke University Press, 2008, pp. 189-195.
- DE ANGELIS, Valentina, *Arte e linguaggio nell'era elettronica*, Milano, Bruno Mondadori, 2000.
- DE GIUSTI, Luciano (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Venezia, Marsilio, 2008.

- DELEUZE, Gilles, "The Brain is the Screen. An Interview with Gilles Deleuze", in Gregory Flaxman (a cura di), *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000, pp. 365-373.
- , *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Milano, Ubulibri, 2010.
- , *L'immagine-tempo. Cinema 2*, Milano, Ubulibri, 2010.
- DIDI-HUBERMAN, Georges, *Devant le temps. Histoire de l'art et anachronism de l'image*, Paris, Minuit, 2000.
- , "Knowledge: Movement (The Man Who Spoke to Butterflies)", in Philippe Alain Michaud, *Aby Warburg and the Image in Motion*, New York, Zone, 2004, pp. 7-19.
- , "La traîne de toute choses", in Georges Didi-Huberman, Laurent Mannoni, *Mouvements de l'air. Étienne-Jules Marey, photographies des fluids*, Paris, Gallimard, 2004, pp. 233-248.
- , *Remontages du temps subi. L'oeil de l'histoire*, 2, Paris, Minuit, 2010.
- DIKA, Vera, *Recycled Culture in Contemporary Art and Film. The Uses of Nostalgia*, Cambridge University Press, 2003.
- , *The (Moving) Pictures Generation: The Cinematic Impulse in Downtown New York Art and Film*, New York, Palgrave Macmillan, 2012.
- DI MARINO, Bruno, *Interferenze dello sguardo: la sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Roma, Bulzoni, 2002.
- , *Pose in movimento. Fotografia e cinema*, Torino, Bollati Boringhieri, 2009.
- DOANE, Mary Ann, *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, The Archive*, Cambridge MA, Harvard University Press, 2002.
- , "Quanto conta il medium? Cinema e fotografia nella teoria delle arti", *Imago. Studi di cinema e media*, n. 6, secondo semestre 2012, pp. 241-254.
- DUBOIS, Philippe, "Esporre il movimento? Sull' 'effetto cinema' nell'arte contemporanea", *Bianco e nero*, fascicoli 554/55, Carocci, 01-02/2006, pp. 35-41.
- , "Un 'effet cinéma' dans l'art contemporain", *Cinema & Cie*, N. 8, Fall 2006, pp. 15-26.
- , "La materia-tempo e i suoi paradossi percettivi nell'opera di David Claerbout", in Saretto Cincinelli (a cura di), *David Claerbout*, Milano, Electa, 2012, pp. 56-73.
- , "La question des régimes de vitesse des images contemporaines (au-delà de l'opposition photographie vs. cinema)", *paper* presentato in occasione del Convegno internazionale di studi "Fotografia e culture visuali nel XXI secolo. La svolta iconica e l'Italia", Università degli Studi Roma Tre, Roma, 3-4-5 dicembre 2014.
- DULAC, Nicolas, André GAUDREAULT, "Il principio e la fine... Tra fenachistoscopia e cinematografo: l'emergere di una nuova serie culturale", in Veronica Innocenti, Valentina Re, *Limina/le soglie del film – Film's Thresholds*, Udine, Forum 2004, pp. 185-202.
- DYER, Richard, *Only Entertainment*, London, New York, Routledge, 1992.
- ECO, Umberto, *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani, 2006.
- EKLUND, Douglas, *The Pictures Generation 1974-1984*, New York, The Metropolitan Museum of Modern Art, 2009.



- ELSAESSER, Thomas, "Early Cinema: From Linear History to Mass Media Archaeology", in Thomas Elsaesser, Adam Barker (a cura di), *Early Cinema. Space Frame Narrative*, London, British Film Institute, 1990.
- , "The New Film History as Media Archaeology", *CINÉMAS*, Vol. 14, N. 2-3, 2004.
- , "Early Film History and Multi-Media. An Archaeology of Possible Futures?", in Wendy Hui Kyong Chun, Thomas Keenan (a cura di), *New Media, Old Media. A History and Theory Reader*, London, Routledge, 2006, pp. 13-25.
- , "Afterword: Digital Cinema and the Apparatus: Archaeologies, Epistemologies, Ontologies", in Bennett, Bruce, Marc Furstenau, Adrian Mackenzie (a cura di), *Cinema and Technology. Cultures, Theories, Practices*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2008, pp. 226-240.
- , Malte HAGENER, *Film Theory. An Introduction Through the Senses*, New York and London, Routledge, 2010.
- , "Stop/Motion", in Eivind Røssaak (a cura di), *Between Stillness and Motion. Film, Photography, Algorithms*, Amsterdam, Amsterdam University Press, pp. 109-122.
- , "Obsolescence, Nostalgia and other Retro-Agencies", *paper* presentato in occasione del Film Forum 2014 "At the Borders of (Film) History. Temporality, Archaeologies, Theories", Udine, April 2-4, 2014.
- EVANS, David (a cura di), *Appropriation*, London, Whitechapel Gallery, 2009.
- FIELD, Simon, "Beginning...and Beginning Again", *Afterimage*, 8/9, Spring 1981, pp. 2-3.
- FOSTER, Hal, *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture*, New York, The New Press, 1983.
- , *Recordings. Art, Spectacle, Cultural Politics*, Port Townsend (Washington), Bay Press, 1983.
- , *Design & Crime*, Milano, Postmedia Books, 2003.
- , "Round Table: The Projected Image in Contemporary Art", *October*, n. 104, 2003, pp. 71-96.
- , *Il ritorno del reale. L'avanguardia alla fine del Novecento*, Milano, Postmedia Books, 2006.
- FOUCAULT, Michel, *Il sapere e la storia. Sull'archeologia delle scienze e altri scritti*, Verona, Ombre Corte, 2007.
- , *L'archeologia del sapere. Una metodologia per la storia della cultura*, Milano, Bur, 2011.
- FRAMPTON, Hollis, "Eadweard Muybridge: Fragments of a Tesseract", in Id., *Circles of Confusion: Film, Photography, Video, Texts, 1968-1980*, Rochester, Visual Studies Workshop, 1983, pp. 69-80.
- , "For a Metahistory of Film: Commonplace Notes and Hypotheses", in Id., *Circles of Confusion: Film, Photography, Video, Texts, 1968-1980*, Rochester, Visual Studies Workshop, 1983, pp. 107-116.
- FRIEDBERG, Anne, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*, Berkeley, Los Angeles, Oxford, University of California Press, 1993.
- , *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, Cambridge, Mass, MIT Press, 2006.
- FULLER, Matthew, "Giffed Economy", *Born in 1987: The Animated GIF*, Londra, The Photographers' Gallery, 19 May – 10 July 2012;

- <http://joyofgif.tumblr.com/post/23221575402/matthew-fuller>; [consultato il 26/02/2015].
- GAUDREAULT, André, Tom GUNNING, "Early Cinema as a Challenge to Film History", in Wanda Strauven (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, pp. 365-380.
- , "From Primitive Cinema to 'Kine-Attractography'", in Strauven, Wanda (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, pp. 85-104.
- , Philip MARION, "A Medium is Always Born Twice", *Early Popular Visual Culture*, 3.1, 2005.
- , Philip MARION, *The Kinematic Turn. Film in the Digital Era and Its Ten Problems*, Montreal, Kino-Agora, 2012.
- GERNSHEIM, Helmut, *A Concise History of Photography*, New York, Dover Publications, Inc., 1986.
- GIDAL, Peter, *Structural Film Anthology*, London, British Film Institute, 1978.
- , "Interview with Hollis Frampton", *October* 32, Spring 1985, pp. 93-118.
- GITELMAN, Lisa, *Always Already New. Media History and the Data of Culture*, London, Cambridge, MIT Press, 2006.
- GRAHAM, Rodney, *Torqued Chandelier Release*, (31/03/2010), <http://maisdcharlottegreenleaf.blogspot.it/2010/03/rodney-graham.html>; [consultato il 17/02/2015].
- GRAU, Oliver, *MediaArtHistories*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2007.
- GRAZIOLI, Elio, *Corpo e figura umana nella fotografia*, Milano, Bruno Mondadori, 2008.
- GREEN David, Joanna LOWRY (a cura di), *Stillness and Time: Photography and the Moving Image*, Photoworks, Brighton, 2006.
- GUIDO, Laurent, "The Paradoxical Fits and Starts of the New 'Optical Unconscious'", in Id., Olivier Lugon (a cura di), *Between Still and Moving Image: Photography and Cinema in the 20<sup>th</sup> Century*, Herts, John Libbey Publishing, 2012, pp. 9-22.
- GUNNING, Tom, "An Unseen Energy Swallows Space: The Space in Early Film and its Relation to American Avant-Garde Film", in John L. Fell (a cura di), *Film Before Griffith*, Berkley and Los Angeles, University of California Press, 1983, pp. 355-366.
- "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant Garde", in Thomas Elsaesser, Adam Barker (a cura di), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, London, BFI Publishing, 1990, pp. 56-62.
- , "Non-Continuity, Continuity, Discontinuity: A Theory of Genres in Early Films", in Thomas Elsaesser, Adam Barker (a cura di), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, London, BFI Publishing, 1990, pp. 86-94.
- , "Never Seen These Pictures Before: Muybridge in Multiplicity", Philip Prodger (a cura di), *Time Stands Still: Muybridge and the Instantaneous Photography Movement*, New York and Stanford, Oxford University Press, 2003, pp. 222-273.
- , "Re-Newing Old Technologies: Astonishment, Second Nature, and the Uncanny in Technology from the Previous Turn-of-the-Century", in David Thorburn, Henry Jenkins (a cura di), *Rethinking Media change: The Aesthetic of Transition*, Cambridge, London, MIT Press, 2003, pp. 39-60.

- , “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator”, in Leo Braudy, Marshall Cohen (a cura di), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, New York, Oxford, Oxford University Press, 2004, pp. 862-876.
- , “Cinema of Attractions”, in Richard Abel (a cura di), *Encyclopedia of Early Cinema*, London/New York, Routledge, 2005, pp. 124-127.
- , “What’s the Point of an Index? or, Faking Photographs”, in Karen Beckman, Jean Ma (a cura di), *Still Moving: Between Cinema and Photography*, Durham & London, Duke University Press, 2008, pp. 23-40.
- , “Uncanny Reflections, Modern Illusions: Sighting the Modern Optical Uncanny”, in Jo Collins, John Jervis (acura di), *Uncanny Modernity: Cultural Theories, Modern Anxieties*, New York, Palgrave Macmillan, 2008, pp. 68-90
- , “The Play between Still and Moving Images: Nineteenth-Century ‘Philosophical Toys’ and Their Discourse”, in Eivind Røssaak (a cura di), *Between Stillness and Motion: Film, Photography, Algorithms*, Saarbrücken, LAP LAMBERT Academic Publishing, 2010, pp. 27-43.
- HAGMAN, Hampus, “The Digital Gesture: Rediscovering Cinematic Movement Through GIFs”, (29/12/2012); <http://refractory.unimelb.edu.au/2012/12/29/hagman/>; [consultato il 01/03/2015].
- HANSEN, Mark B.N., *New Philosophy for New Media*, Cambridge, Mass. – London, MIT Press, 2004.
- HARBORD, Janet, “Gesture, Time, Movement: David Claerbout Meets Giorgio Agamben on the *Boulevard du Temple*”, in Henrik Gustafsson, Asbjørn Grønstad (a cura di), *Cinema and Agamben: Ethics, Biopolitics and the Moving Image*, New York, London, New Delhi, Sidney, Bloomsbury, 2014, pp. 71-88.
- HERTZ, Garnet, Jussi PARIKKA, “Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method”, *Leonardo*, Volume 45, Number 5, 2012.
- HODGE, Susie, *50 grandi idee arte*, Bari, Dedalo, 2012, p. 172.
- HUHTAMO, Erkki, “Resurrecting the Technological Past: An introduction to the Archaeology of Media Art”, *InterCommunication* 14, 1995, [http://www.ntticc.or.jp/pub/ic\\_mag/ic014/huhtamo/huhtamo\\_e.html](http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic014/huhtamo/huhtamo_e.html); [consultato il 17/02/2015].
- , “Time Traveling in the Gallery: An Archeological Approach in Media Art”, in Mary Anne Moser, Douglas MacLeod (a cura di), *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*, Cambridge, London, MIT Press, 1996, pp. 233-268.
- , “From Kaleidoscomanic to Cybernerd: Notes Toward an Archaeology of Media”, *Leonardo*, Vol. 30, N. 3, 1997.
- , Jussi PARIKKA, (a cura di), *Media Archaeology: Approaches, Implications, and Applications*, Berkeley, Los Angeles, London, University of California Press, 2011.
- , *Illusions in Motion. Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, Cambridge: Ma, MIT Press, 2013.
- HUSSERL, Edmund, “Aspects phénoménologique du temps humain en psychiatrie”, in Arthur Tatossian, *La folie, le temps, la folie*, Ed. 10/18, 1979.
- ILES, Chrissie, *Into the Light: The Projected Images in American Art 1964 – 1977*, New York, Withney Museum of American Art; Harry N Abrams, 2001.
- JACOBS, Steven, *Framing Pictures: Film and the Visual Arts*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2011.

- JAMESON, A. D., "Are Animated GIFs a Type of Cinema?", (17/04/2013); <http://blogs.indiewire.com/pressplay/are-animated-gifs-a-type-of-cinema>; [consultato il 28/02/2015].
- JOHNSON, Paddy, "Will Galleries and Museums Ever Embrace Animated GIF Art?" (11/04/2014); <https://news.artnet.com/art-world/will-galleries-and-museums-ever-embrace-animated-gif-art-9650>; [consultato il 25/05/2015].
- JOSHI, Neel, Sisil MEHTA, Steven DRUCKER, Eric STOLLNITZ, Hugues HOPPE, Matt UYTENDAELE, Michael COHEN, "Cliplets: Juxtaposing Still and Dynamic Imagery", *paper* presentato in occasione del symposium "User Interface Software and Technology" (UIST), Cambridge, Massachusetts, October 7-10, 2012; <http://research.microsoft.com/en-us/um/people/hoppe/cliplets.pdf>; [consultato il 01/03/2015].
- KESSLER, Frank, "The Cinema of Attractions as *Dispositif*", in Wanda Strauven (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, pp. 57-69.
- KRACAUER, Siegfried, *Teoria del film*, Milano, Il Saggiatore, 1995.
- , "L'ornamento di massa", in Id., *La fabbrica del disimpegno*, Napoli, L'ancora del Mediterraneo, 2002, pp. 97-107.
- KRAUSS, Rosalind, "The Im/Pulse to See", in Hal Foster (a cura di), *Vision and Visuality*, New York, Seattle, Bay Press, 1988, pp. 51-75.
- , "First Lines: Introduction to *Photograph*", in James Coleman, Barcelona, Fondació Antoni Tàpies, 1999', pp. 9-25.
- , *Teoria e storia della fotografia* (1990), Milano, Bruno Mondadori, 2000.
- , Yve-Alain BOIS, *L'informe*, Milano, Bruno Mondadori, 2003.
- , "Cindy Sherman: senza titolo", in *Celibì*, Torino, Codice edizioni, 2004, pp. 105-168.
- , "Reinventare il medium", in Id., *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, Milano, Bruno Mondadori, 2005, pp. 48-69.
- , "...E poi vi voltate?" – Un saggio su James Coleman", in Id., *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, Milano, Bruno Mondadori, 2005, pp. 70-105.
- , *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, Milano, Postmedia, 2005.
- , "L'originalità dell'avanguardia", in *L'originalità dell'avanguardia e altri miti modernisti*, Roma, Fazi, 2007, pp. 163-184.
- , "La scultura nel campo allargato", in *L'originalità dell'avanguardia e altri miti modernisti*, Roma, Fazi Editore, 2007, pp. 283-298.
- , *L'inconscio ottico*, Milano, Bruno Mondadori, 2008.
- , *Sotto la tazza blu*, Milano, Bruno Mondadori, 2012.
- KURZ, Iwona, "Graphics Interchange Format", *View. Theories and Practices of Visual Culture/Widok. Theorie i praktyki kultury wizualnej*, No. 5, 2014; <http://widok.ibl.waw.pl/index.php/one/article/view/185/315>; [consultato il 25/02/2015].
- LEE, Ann, *Appropriation. A Very Short Introduction*, Oxford, Oxford University Press, 2008.
- LE DONNE, Maria Elisa, "Arte Cinetica e Programmata", in AA. VV., *Contemporanea. Arte dal 1950 a Oggi*, Milano, Mondadori Electa, 2008, pp. 240-259.

- LE GALL, Guillaume, "The Suspended Time of Movement: Muybridge, a Model for Conceptual Art", in Laurent Guido, Olivier Lugon (a cura di), *Between Still and Moving Image: Photography and Cinema in the 20<sup>th</sup> Century*, Herts, JohnLibbey Publishing, 2012 pp. 333-344.
- LE MAÎTRE, Barbara, *L'impronta. Tra cinema e fotografia*, Torino, Kaplan, 2010.
- LEIGHTON, Tanya (a cura di), *Art and the Moving Image. A Critical Reader*, London: Tate Publishing/Afterall Books, 2008.
- LEYDA, Jay, Leda SWAN (a cura di), *Kino: a History of the Russian and Soviet Film*, Princeton, Princeton University Press, 1983.
- LIALINA, Olia, "A Vernacular Web" (2005); <http://art.teleportacia.org/observation/vernacular/>; [consultati il 25/02/2015].
- , Dragan ESPENSCHIED (a cura di), *Digital Folklore Reader*, Stuttgart, Merz Akademie, 2009.
- , "The GIFS that Keep on GIFing", *paper* presentato in occasione della convention ROFLcon III, Massachussets Institute of Technology, Cambridge, 4-5 maggio 2012; [https://www.youtube.com/watch?v=-R1FDQ\\_w4\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=-R1FDQ_w4_k); [consultato il 25/02/2015].
- , "Animated GIF as a Medium", <http://art.teleportacia.org/observation/GIF-as-medium/>; [consultato il 25/02/2015].
- LISTER, Martin (a cura di), *The Photographic Image in Digital Culture*, London and New York, Routledge, 2013.
- LOVEJOY, Margot, *Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*, Upper Saddle River, New Jersey, Prentice Hall, 1997.
- , *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, New York – London, Tourtledge, 2004.
- LUGON, Olivier, Laurent GUIDO, "Sequencing, Looping", in Laurent Guido, Olivier Lugon [a cura di], *Between Still and Moving Image: Photography and Cinema in the 20<sup>th</sup> Century*, Herts, John Libbey Publishing, 2012, pp. 317-332.
- MACDONALD, Scott, *Avant-Garde Film: Motion Studies*, New York, Cambridge University Press, 1993.
- , *A Critical Cinema 5: Interviews with Independent Filmmakers*, Berkeley, Los Angeles, London, University of California Press, 2006.
- MAH, Sergio, "Romper il ghiaccio: congelamento e malinconia", in Saretto Cincinelli (a cura di), *David Claerbout*, Milano, Electa, 2012, pp. 74-87.
- MANNONI, Laurent, *La grande arte della luce e dell'ombra. Archeologia del cinema*, Torino, Lindau, 2000.
- MANOVICH, Lev, "Post-Media Aesthetics", 2001, [www.netart.incubadora.fapesp.br/portal/referencias/post\\_media\\_aesthetics1.pdf](http://www.netart.incubadora.fapesp.br/portal/referencias/post_media_aesthetics1.pdf)
- , *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002.
- MAREY, Étienne-Jules, "Correspondence. Sur les allures du cheval reproduites par la photographie instantanée", *La Nature*, 291 (1878).
- , "Le fusil photographique", *La Nature*, 463 (1882).
- MARKS, William Dennis, Harrison ALEEN, Francis X. DEREUM, , *Animal Locomotion: The Muybridge Work at the University of Pennsylvania – The Method and the Result*, Philadelphia, J. B. Lippincott Company, 1888, <https://archive.org/stream/animallocomotion00univ#page/n0/mode/2up>; [consultato il 17/02/2015].

- MARRA, Claudio, *Fotografia e pittura nel Novecento. Una storia “senza combattimento”*, Milano, Bruno Mondadori, 1999.
- MARSHALL, Kelly, “Animated GIFs: A Throwback to Cinema’s Beginnings”, (24/02/2015); <http://daily.jstor.org/animated-gifs-a-throwback-to-cinemas-beginnings/>; [consultato il 01/03/2015].
- MASSUMI, Brian, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Durham & London, Duke University Press, 2002.
- MATHER, George, *The Psychology of Visual Art: Eye, Brain and Art*, New York, Cambridge, University Press, 2014.
- MAZIÈRE, Michel, “Foreword: A Storm on the Horizon”, in Paul St George (a cura di), *Sequences: Contemporary Chronophotography and Experimental Digital Art*, London & New York, Wallflower, 2009, pp. vii-xii.
- MEKAS, Jonas, “Interview with Peter Kubelka”, in P. Adams Sitney, *Film Culture Reader*, New York, Cooper Square Press, 2000, pp. 285-299.
- MENKMAN, Rosa, *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam, Network Notebooks, 2011.
- MCKAY, Sally, “The Affect of Animated GIFs (Tom Moody, Petra Cortright, Lorna Mills)”, <http://www.artandeducation.net/paper/the-affect-of-animated-gifs-tom-moody-petra-cortright-lorna-mills/>; [consultato il 26/02/2015].
- MORADI, Iman, Ant SCOTT, Joe GILMORE, Christopher MURPHY, *Glitch: Designing Imperfection*, New York, Mark Batty Publisher, 2009.
- MULVEY, Laura, “Stillness in the Moving Image: Ways of Visualizing Time and Its Passing”, in David Company (a cura di), *The Cinematic, Documents of Contemporary Art*, London, Reaktion Books, 2008, pp. 134-139.
- , *Death 24x a second: Stillness and the Moving Image*, London, Reaktion Books, 2006.
- NAKAMURA, Lisa, *Digitizing Race: Visual Culture of the Internet*, Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 2008.
- NARDELLI, Matilde, “Moving Pictures: Cinema and its Obsolescence in Contemporary Art”, *Journal of Visual Culture*, 2009, 8, pp. 243-264.
- NIEWLAND, Meaghan, “Framed in Time. A Cinémagraphs Series”, *Literature Review*, 2 May 2012; <http://www.niewland.com/cinemagraphs/FramedInTimeLiteratureReview.pdf>; [consultato il 02/03/2015].
- NOYS, Benjamin, “Gestural Cinema?: Giorgio Agamben on Film”, *Film-Philosophy*, Vol. 8, No. 22, July 2004; <http://www.film-philosophy.com/vol8-2004/n22noys/>; [consultato il 01/03/2015].
- OWENS, Craig, “The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism. Part 2”, in *October*, n. 13, 1980, pp. 58-80.
- PAÏNI, Dominique, *Le temps exposé: le Cinéma de la sale au musée*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2002.
- PARIKKA, Jussi, *What is Media Archaeology?*, Cambridge, Polity, 2012.
- PAROLA, Rene, *Optical Art: Theory and Practice*, New York, Reinhold, 1969.
- PENLEY, Constance, “The Imaginary of the Photograph in Film Theory”, in *Photographies*, n. 4 (Paris, April 1984), pp. 122-123.
- PHILLPOT, Clive, Andrea TARSIA, *Live in Your Head: Concept and Experiment in Britain, 1965-75*, London, Whitechapel Art Gallery, 2000.
- PLUNKETT, John, “From Optical to Digital (and back again)”, *19: Interdisciplinary Studies in the Long Nineteenth-Century*, vol. 1.6, Forum on Digitisation and Materiality, 2008, pp. 1-10.

- RODOWICK, D. N., *Il cinema nell'era del virtuale*, Milano, Olivares, 2008.
- RORIMER, Anne, "James Coleman 1970 – 1985", in George Baker (a cura di), *James Coleman*, Cambridge, London, MIT Press, 2003, pp. 1-17.
- ROSEN, Philip, *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2001.
- ROSS, Christine, "The Temporalities of Video: Extendedness Revisited", *Art Journal*, Vol. 65, No. 3, Fall, 2006, pp. 82-99.
- RØSSAAK, Eivind, "Figures of Sensation: Between Still and Moving Images", in Wanda Strauven (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, pp. 321-336.
- , *The Still/Moving Image: Cinema and the Arts*, Saarbrücken, LAP LAMBERT Academic Publishing, 2010.
- , "The Still/Moving Field: An Introduction", in Id. (a cura di), *Between Stillness and Motion. Film, Photography, Algorithms*, Amsterdam, Amsterdam University Press, pp. 11-26.
- ROURKE, Daniel, "The Doctrine of the Similar. (GIF GIF GIF)", *Dandelion*, Volume 3, n. 1, Winter 2012; <http://dandelionjournal.org/index.php/dandelion/article/viewFile/58/107>; [consultato il 26/02/2015].
- ROYOUX, Jean-Cristophe, "Cinéma d'exposition: l'espacement de la durée", *Art Press*, 262, novembre 2000, pp.
- RUBINSTEIN, Daniel, "GIF Today", *Born in 1987: The Animated GIF*, Londra, The Photographers' Gallery, 19 May – 10 July 2012; <http://joyofgif.tumblr.com/post/23221545148/daniel-rubinstein>; [consultato il 25/02/2015].
- RUSSETT, Robert, Cecile STARR (a cura di), *Experimental Animation: An Illustrated Anthology*, New York, Van Nostrand Reinhold, 1976.
- SAXTON, Libby, "Passion, Agamben and the Gestures of Work", in Henrik Gustafsson, Asbjørn Grønstad (a cura di), *Cinema and Agamben: Ethics, Biopolitics and the Moving Image*, New York, London, New Delhi, Sidney, Bloomsbury, 2014, pp. 55-70.
- SCHIET, Noraly, "From Muybridge to Cinemagraph: Renewed Interest & Nostalgia in the Animated Image", (07/11/2012); [https://www.academia.edu/6965883/From\\_Muybridge\\_to\\_Cinemagraph\\_renewed\\_interest\\_and\\_nostalgia\\_in\\_the\\_animated\\_image](https://www.academia.edu/6965883/From_Muybridge_to_Cinemagraph_renewed_interest_and_nostalgia_in_the_animated_image); [consultato il 02/03/2015].
- SENALDI, Marco, *Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea*, Milano, Bompiani, 2008.
- SHAW, Jeffrey, Peter WEIBEL, *Future Cinema: The Cinematic Imagery After Film*, Cambridge, MA, MIT Press, 2003.
- SITNEY, P. Adams, "Structural Film", in Id. (a cura di), *Film Culture Reader*, New York, Cooper Square Press, 2000, pp. 326-348.
- , *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943-2000*, New York, Oxford University Press, 2002.
- , "Structural Film", in Wheeler Winston Dixon, Gwendolyn Audrey Foster (a cura di), *Experimental Cinema: the Film Reader*, New York, Routledge, 2002, pp. 227-238.
- SHERMAN, Cindy, *The Making of Untitled*, in *The Complete Untitled Film Stills*, New York, The Museum of Modern Art, 2003.

- SKOLLER, Jeffrey, *Shadows, Specters, Shards: Making History in Avant-Garde Film*, Minneapolis, The University of Minnesota Press, 2005.
- SOBCHACK, Vivian, *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton, Princeton University Press, 1992.
- , “ ‘Cutting to the Quick’: *Techne*, *Physis*, and *Poiesis* and the Attractions of Slow Motion”, in Wanda Strauven (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, pp. 337-354.
- ST GEORGE, Paul, *Sequences: Contemporary Chronophotography and Experimental Digital Art*, London & New York, Wallflower, 2009.
- STEINER, Shep, *Rodney Graham: The Phonokinetoscope*, London, Afterall, 2013.
- STEWART, Garrett, *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis*, Chicago, University of Chicago Press, 1999.
- STEYERL, Hito, “In Defense of the Poor Image”, in Id., *The Wretched of the Screen*, Berlin, Sternberg Press, 2012, pp. 31-45.
- , “Cut! Reproduction and Recombination”, in Id., *The Wretched of the Screen*, Berlin, Sternberg Press, 2012, pp. 176-190.
- STRAUVEN, Wanda, “Introduction to an Attractive Concept”, in Id. (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, pp. 11-30.
- , “Media Archaeology: Where Film History, Media Art, and New Media (Can) Meet” (2012), in Julia Noordegraaf, Cosetta G. Saba, Barbara Le Maître, Vinzenz Hediger (a cura di), *Preserving and Exhibiting Media Art. Challenges and Perspectives*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013, pp. 59-79.
- SUTTON, Damian, *Photography, Cinema, Memory: The Crystal Image of Time*, Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 2009.
- TAUBIN, Amy, “Douglas Gordon”, in AA.VV., *Spellbound: Art and Film*, London, Hayward Gallery and the British Film Institute, 1996, pp. 68-75.
- THOMPSON, Clive, “The Animated GIF: Still Looping After All These Years”, (03/01/2013); <http://www.wired.com/2013/01/best-animated-gifs/>; [consultato il 26/02/2015].
- THOMPSON, Kristin, “The Concept of Cinematic Excess”, *Ciné-Tracts: A Journal of Film, Communications, Culture, and Politics*, Vol. 1, No. 2, Summer 1977, pp. 54-64.
- TOMPKIN, James, Fabrizio PECE, Kartic SUBR, Jan KAUTZ, “Towards Moment Imagery: Automatic Cinemagraphs”, *Proceedings of the 2011 Conference for Visual Media Production*, Washington, IEEE Computer Society Washington, 2011, pp. 87-93; <http://vecg.cs.ucl.ac.uk/Projects/AutoCinemagraphs/autocinemagraphs.pdf>; [consultato il 02/03/2015].
- TOOR, Amar, “The Psychedelic and Grotesque Proto-GIFs of the 19<sup>th</sup> Century”, (25/10/2013); <http://www.theverge.com/2013/10/25/5027890/the-psychedelic-and-grotesque-proto-gifs-of-the-19th-century>; [consultato il 03/03/2015].
- TORTAJADA, Maria, “The ‘Cinematographic Snapshot’: Rereading Étienne-Jules Marey”, in François Albera, Maria Tortajada (a cura di), *Cinema Beyond Film: Media Epistemology in the Modern Era*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010, pp. 79-96.



- TRODD, Tamara, *Screen/Space. The Projected Image in Contemporary Art*, Manchester, Manchester University Press, 2011.
- UROSKE, Andrew V., *Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Postwar Art*, Chicago, London, The University of Chicago Press, 2014.
- VON FÜRSTENBERG, Adelina (a cura di), *Collateral. Quando l'Arte guarda il Cinema*, Milano, Charta, 2007.
- WORTHAM, Jenna, "Instant Loops of Images, From an iPhone App", (07/04/2011); <http://bits.blogs.nytimes.com/2011/04/07/3frames-iphone-app-lets-you-create-animated-gifs/>; [consultato il 01/03/2015].
- ZUPANIC, Sandra, *An Animated GIF IRL: Graphics Interchange Format in Real Life*, Master's thesis in Crafts and Design, Konstfack University College of Arts, Stockholm, Sweden 2013;



## **Ringraziamenti**

Alla fine del presente lavoro, ringrazio tutti coloro che mi hanno sostenuta in questo “viaggio” con consigli e incoraggiamenti.

In primo luogo desidero ringraziare la mia Tutor, Monica Dall’Asta, la cui generosità e il cui sostegno intellettuale e umano sono stati impagabili lungo tutto il mio percorso accademico.

La mia riconoscenza va inoltre ai Professori del Collegio di Dottorato della sezione Cinema che hanno seguito il procedere di questa tesi: Guglielmo Pescatore, Claudio Bisoni, Michele Canosa, Michele Fadda, Loretta Guerrini, Veronica Innocenti, Giacomo Manzoli, Paolo Noto, Sara Pesce. Un ringraziamento anche ai membri del Seminar für Filmwissenschaft della Freie Universität di Berlino, dove sono stata accolta per un breve periodo di ricerca rivelatosi estremamente importante.

La mia gratitudine va poi alle colleghe e ai colleghi del Corso di Dottorato con cui ho condiviso questi tre anni e tra cui ricordo con particolare amicizia: Giacomo Di Foggia, Lucia Tralli, Sara Iommi, Elena Nepoti, Paola Brembilla, Liubov Dyshlyuk, Attilio Palmieri.

Devo ringraziare, inoltre, le mie amiche “di sempre” e i miei amici più cari: Angela, Barbara, Benedetta, Enrico, Lara, Riccardo, Sissi.

Porgo un sincero e caloroso ringraziamento ai miei genitori, il cui appoggio e affetto sono stati essenziali.

Infine un ringraziamento speciale a Thomas la cui intelligenza e il cui amore sono entrambi insostituibili.

